

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA
DENGAN MULTIMEDIA *SENENGE SINAU* AKSARA JAWA PADA
SISWA KELAS IV A SD N GEDONGKIWO YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Silviana Desi Marantika
NIM 11108244064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA DENGAN MULTIMEDIA *SENENGE SINAU AKSARA JAWA* PADA SISWA KELAS IV A SD N GEDONGKIWO YOGYAKARTA” yang disusun oleh Silviana Desi Marantika, NIM 11108244064 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



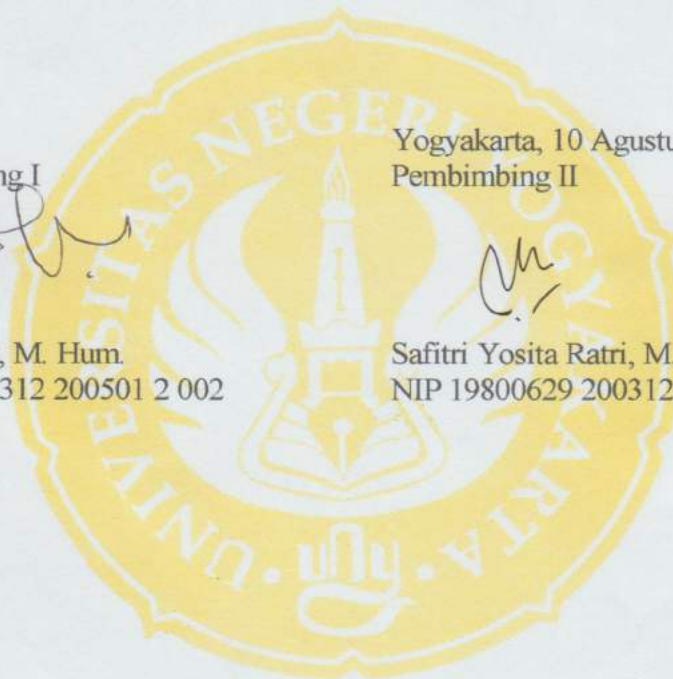
Supartinah, M. Hum.
NIP 19800312 200501 2 002

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Pembimbing II



Safitri Yosita Ratri, M.Pd, M.Ed.
NIP 19800629 200312 2 001



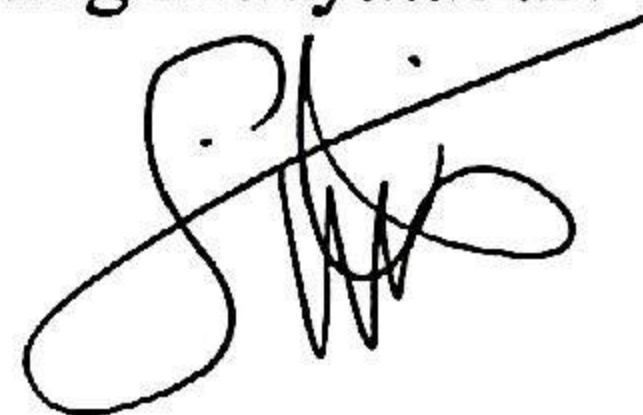
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atas terbitan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 15 September 2015

Yang menyatakan





Silviana Desi Marantika

NIM 11108244064

PENGESAHAN

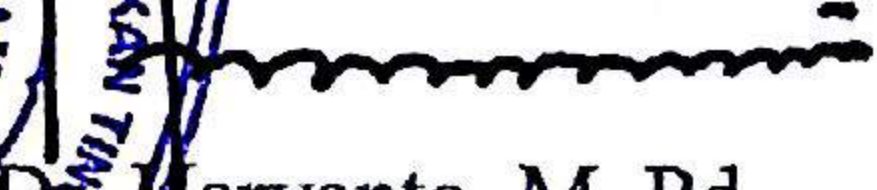
Skripsi yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA DENGAN MULTIMEDIA *SENENGE SINAU AKSARA JAWA* PADA SISWA KELAS IV A SD N GEDONGKIWO YOGYAKARTA" yang disusun oleh Silviana Desi Marantika, NIM 11108244064 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 15 September 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Supartinah, M.Hum.	Ketua Penguji		4 Oktober 2015
Septia Sugiarsih, M.Pd.	Sekretaris Penguji		29 September 2015
Sungkono M.Pd.	Penguji Utama		2 Oktober 2015
Safitri Yosita R, M.Pd, M.Ed.	Penguji Pendamping		13 Oktober 2015

Yogyakarta, 20 OCT 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Maryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Njaluk warah supaya weruh, yen wis weruh andum warah”
@bijakjawa

PERSEMBAHAN

Skripsi ini sebagai ungkapan rasa cinta penuh kasih untuk :

1. Kedua orang tua dan kakak tercinta yang senantiasa memberikan rasa kasih dan dukungan kepada peneliti di setiap waktu.
2. Almamater PGSD FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Agama, Nusa dan Bangsa

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA
DENGAN MULTIMEDIA *SENENGE SINAU AKSARA JAWA* PADA
SISWA KELAS IV A SD N GEDONGKIWO YOGYAKARTA**

Oleh
Silviana Desi Marantika
NIM 11108244064

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dengan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* pada siswa kelas IV A SD N Gedongkiwo Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD N Gedongkiwo yang berjumlah 25 siswa. Penelitian berlangsung pada bulan Mei 2015, pada semester genap tahun pelajaran 2014-2015. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi aktivitas selama proses pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskripsi kualitatif.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dilakukan melalui aktivitas belajar siswa yaitu mengoperasikan dan mengamati multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, mendemonstrasikan aksara Jawa, mengeja aksara Jawa, menulis aksara Jawa, dan mengerjakan soal latihan. Penggunaan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar aksara Jawa dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil transliterasi aksara Jawa ke dalam tulisan latin. Pada pra siklus, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 2 siswa atau 8% menjadi 11 siswa atau 44% pada siklus I dan meningkat menjadi 21 siswa atau 84% pada siklus II.

Kata Kunci : *membaca aksara Jawa, Sinau Aksara Jawa.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa dengan Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* pada Siswa Kelas IV A SD N Gedongkiwo Yogyakarta”.


Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini penulis senantiasa diberikan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih setulus tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd selaku Dekan FIP UNY yang sudah memberikan kemudahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
2. Ibu Hidayati, M.Hum selaku Ketua Jurusan PPSD FIP UNY yang telah memberikan motivasi dan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan dalam skripsi.
3. Ibu Supartinah, M.Hum., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Ibu Safitri Yosita R, M.Pd, M.Ed., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Suyatinah, M.Pd., selaku dosen PA yang senantiasa memberikan semangat kepada penulis dari awal masa studi hingga akhir masa studi.

6. Bapak dan ibu dosen PGSD FIP UNY yang senantiasa memberikan bekal ilmu pengetahuan untuk penulis.
7. Bapak /ibu Guru serta siswa SD N Gedongkiwo yang memberikan ijin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
8. Mbak Fasiha Fatmawati selaku pemilik multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* yang telah memberikan izin pada penulis untuk menggunakan media tersebut dalam penelitian.
9. Om Sapta Widi yang senantiasa membimbing penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Yui, Ayunda, Yudi, Ninda, Riani, Regina, Angga, Martania serta teman teman PGSD kelas C angkatan 2011 yang selalu menjadi tempat saling berbagi dan bertukar pikiran dengan penulis.
11. Dewig, Ira, Intan, Dimas, Satria, Ika, Fakhri, Tiara, Dita, Faro, Fatma, Faris yang selalu menjadi teman bermain sambil belajar dan bertukar pikiran dengan penulis.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga segala doa dan usaha yang sudah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah yang diterima Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 15 September 2015


Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Operasional Variabel.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa Jawa.	8
1. Aksara Legena	9
2. <i>Sandhangan</i>	10
B. Kemampuan Membaca Aksara Jawa	14
1. Kemampuan Membaca	14
2. Kemampuan Membaca Aksara Jawa	18
C. Karakteristik Siswa SD Kelas IV	19
D. Multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa	22

1. Media pembelajaran.....	22
2. Multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>	28
E. Kerangka Pikir	35
F. Hipotesis Tindakan	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	39
B. Setting Penelitian	39
C. Subjek Penelitian	40
D. Desain Penelitian	40
E. Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan.....	42
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Instrumen Penelitian	45
H. Validitas Instrumen.....	47
I. Validitas Media	47
J. Teknik Analisis Data.....	47
K. Kriteria Keberhasilan	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian	50
B. Deskripsi Data Awal Siswa	50
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
1. Perencanaan Tindakan Siklus I.....	51
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	52
a. Pertemuan Pertama.....	52
b. Pertemuan Kedua	53
c. Observasi.....	55
d. Hasil Tes.....	58
e. Refleksi.....	59
3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	61
a. Pertemuan Pertama.....	61
b. Pertemuan Kedua	61
c. Observasi.....	63
d. Hasil Tes.....	65

e. Refleksi.....	67
D. Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
 DAFTAR PUSTAKA	 72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Kisi-kisi Observasi Guru.....	46
Tabel 2 Kisi-kisi Observasi Siswa	46
Tabel 3 Kisi-kisi Tes	46
Tabel 4 Persentase Hasil <i>Pre Test</i> Siswa	51
Tabel 5 Nilai Siswa Pada Siklus I.....	58
Tabel 6 Persentase Siswa yang Mencapai KKM dan Tidak Mencapai KKM pada Pre Test dan pada Siklus I	59
Tabel 7 Nilai Siswa Pada Siklus II.....	65
Tabel 8 Persentase Siswa yang Mencapai KKM dan Tidak Mencapai KKM pada Pre Test, Siklus I, dan Siklus II	66

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Aspek Membaca.....	17
Gambar 2 Menu Utama Senenge Sinau Aksara Jawa.....	31
Gambar 3 Sub Menu dari Menu Njelajah	32
Gambar 4 Aksara Legena Gambar 1	32
Gambar 5 Dua Puluh Aksara Legena beserta Contoh dalam Susunan Kata.....	33
Gambar 6 Sandhangan Talinng Tarung dan Contoh dalam Susunan Kata.....	33
Gambar 7 Aksara Panyigeg dan Contoh dalam Susunan Kata	34
Gambar 8 Contoh Soal Latihan pada Gladhen 1	34
Gambar 9 Puzzel pada Menu Dolanan.....	35
Gambar 10 Kerangka Pikir dalam Penelitian Tindakan Kelas Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Aksara Jawa.....	38
Gambar 11 Proses Penelitian Tindakan Kelas	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1	74
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2	83
Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa	94
Lampiran 4 Lembar Observasi Guru	95
Lampiran 5 <i>Pre test</i> Siswa	96
Lampiran 6 <i>Post test</i> Siswa Siklus 1	99
Lampiran 7 <i>Post test</i> Siswa Siklus 2	105
Lampiran 8 Observasi Siklus 1	111
Lampiran 9 Observasi Siklus 2	115
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian	119
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian	122

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah dari keanekaragaman bahasa yang dimiliki Indonesia. Dilihat dari namanya, dapat dipastikan bahwa bahasa Jawa merupakan bahasa daerah pulau Jawa. Bahasa Jawa di gunakan di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan juga pesisir Jawa Barat dengan kurang lebih 80 juta bahasa ibu. Djati Prihantono (2011: 5) menyatakan bahwa bahasa Jawa menjadi salah satu penyumbang terbesar bagi tumbuhnya bahasa Indonesia.

Bahasa Jawa setiap daerah memiliki karakteristik yang berbeda. Sesuai dengan salah satu prinsip bahasa yang dikemukakan oleh Anderson dalam Henry Guntur Tarigan (2009: 3) bahwa setiap bahasa bersifat unik dan khas, begitu juga bahasa Jawa. Bahasa Jawa bersifat unik dan khas sesuai dengan daerahnya. Bahasa Jawa di daerah Yogyakarta memiliki beberapa kosa kata yang berbeda maknanya dengan bahasa Jawa di daerah Purbalingga, begitu juga beberapa daerah lainnya. Perbedaan bahasa daerah dan karakteristiknya tersebut, membawa bahasa Jawa masuk dalam pelajaran sekolah sebagai muatan lokal sehingga pengembangan materinya disesuaikan dengan daerah masing-masing.

Bahasa Jawa adalah salah satu bidang ilmu yang dimasukkan dalam pelajaran sekolah sebagai pendidikan bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib untuk jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan bahasa Jawa tidak hanya memuat materi tentang kebahasaan Jawa saja, bidang ilmu ini juga mempelajari tentang *unggah-ungguh* atau sopan santun bagaimana bersikap dalam bermasyarakat. Tata cara bertingkah laku yang baik, berbicara, dan bertemu dengan orang tercantum

dalam materi pendidikan bahasa Jawa. Selain itu pendidikan bahasa Jawa memuat materi yang berkaitan dengan kebudayaan Jawa seperti wayang, puisi Jawa atau yang biasa disebut *geguritan*, *tembang macapat*, serta huruf Jawa atau yang biasa disebut aksara Jawa.

Aksara Jawa menurut Djati Prihananto (2011: 6) adalah aksara atau huruf yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu bentuk kesenian tulis, banyak seniman yang menggunakan aksara Jawa sebagai model dalam menghasilkan karya seni seperti lukisan kaligrafi. Seperti yang sudah dijelaskan dalam paragraf sebelumnya, aksara Jawa merupakan salah satu materi dalam pelajaran bahasa Jawa di sekolah mulai dari jenjang Sekolah Dasar sampai bahkan beberapa perguruan tinggi juga memasukkan pendidikan bahasa Jawa sebagai salah satu mata kuliahnya. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran bahasa Jawa sangat penting untuk diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah. Pelajaran bahasa Jawa tidak hanya sekedar materi pelajaran, melalui mata pelajaran ini siswa juga diajak untuk tetap melestarikan kebudayaan-kebudayaan Jawa yang merupakan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia.

Perubahan zaman juga membawa perubahan kebiasaan dan kehidupan sosial masyarakat. Banyak masyarakat yang tidak lagi menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa kesehariannya. Anak-anak dilatih menggunakan bahasa Indonesia semenjak kecil sebagai bahasa sehari-hari, sehingga bahasa Jawa dirasa menjadi sulit untuk dipelajari. Akibat dari perubahan tersebut, penguasaan materi pelajaran bahasa Jawa di sekolah menjadi rendah. Kesantunan dan kesopanan semakin tidak nampak dalam keseharian siswa. Begitu juga dengan materi aksara Jawa yang merupakan salah satu muatan dalam pendidikan bahasa Jawa. Kemampuan siswa

dalam membaca aksara Jawa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Bahasa Jawa dianggap sebagai mata pelajaran kuno yang tidak terlalu penting untuk dipelajari. Berbeda dengan pendidikan teknologi informasi dan komunikasi atau mata pelajaran komputer. Disiplin ilmu yang mengajarkan tentang penggunaan dan pengoperasian sistem *windows* ini lebih diminati oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa saat mengikuti pelajaran TIK.

SD N Gedongkiwo merupakan salah satu Sekolah Dasar di kota Yogyakarta dengan fasilitas laboratorium komputer yang cukup memadai sehingga pelajaran TIK dapat dilaksanakan dengan baik. Di SD N Gedongkiwo, siswa kelas IV A terlihat bersemangat saat mengikuti pelajaran TIK. Siswa lebih mudah paham karena dapat mempraktekkan sendiri secara langsung apa yang sedang diajarkan. Rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu yang baru dan menyenangkan menjadi salah satu pendorong tingginya minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Beberapa mata pelajaran akhirnya juga menggunakan kemajuan teknologi informasi sebagai media pembelajaran agar lebih menarik minat siswa.

Salah satu media pembelajaran yang baru-baru ini keluar sebagai multimedia interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Jawa yaitu multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Multimedia ini berupa kamus aksara Jawa yang dikemas dalam bentuk *flash* sehingga dalam pengoperasiannya harus menggunakan perangkat keras komputer. Multimedia ini dibuat khusus untuk membantu pembelajaran aksara Jawa siswa kelas IV, tampilan pada setiap menu di dalamnya terdapat beberapa animasi gerak, gambar, suara, dan menggunakan warna-warna terang yang mampu menarik perhatian anak.

Sesuai dengan observasi yang dilaksanakan pada hari Jumat, 27 Februari 2015, pembelajaran bahasa Jawa di kelas IVA SD N Gedongkiwo berlangsung tanpa menggunakan media berbasis teknologi, hanya menggunakan buku sumber sebagai pegangan siswa. Siswa terlihat bosan karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Beberapa siswa terlihat tidak memperhatikan guru, ada yang mengobrol di luar tema pembelajaran, ada yang mencoret-coret buku, ada yang mengganggu temannya dan ada yang hanya diam bertopang dagu di meja sambil melihat ke luar kelas. Berdasarkan data yang dimiliki wali kelas IVA SD N Gedongkiwo, sebesar 80% atau sekitar 20 dari 25 siswa belum mencapai nilai ketuntasan minimal 65 dalam materi aksara Jawa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas IV SD N Gedongkiwo masih rendah.

Rendahnya kemampuan membaca aksara Jawa ini tentu disebabkan beberapa faktor dari dalam dan luar siswa seperti minat, guru, metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana termasuk media pembelajaran. Bapak Anang selaku wali kelas IVA menyatakan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jawa masih kurang, siswa terlihat mudah bosan dan tidak memperhatikan saat mengikuti pelajaran. Beliau juga menambahkan bahwa siswa cenderung lebih berminat terhadap pelajaran yang menuntut mereka bergerak atau bermain seperti pelajaran olahraga dan komputer.

Melihat kondisi yang demikian, dimungkinkan siswa mudah bosan karena selama pelajaran bahasa Jawa siswa hanya membaca buku atau memperhatikan guru. Tidak ada hal baru yang menarik rasa penasaran mereka untuk diperhatikan, dengan kata lain tidak ada media pembelajaran yang menarik yang digunakan

dalam pembelajaran, padahal media pembelajaran sangatlah penting untuk mempermudah pemahaman siswa. Oleh karena itu peneliti bermaksud mengadakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dengan multimedia *Senenge sinau akasara Jawa*.

Berdasarkan latar belakang, penulis ingin meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dengan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* pada siswa kelas IV A SD N Gedongkiwo Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Minat siswa kelas IV A SD N Gedongkiwo terhadap mata pelajaran bahasa Jawa rendah.
2. Kemampuan membaca aksara Jawa siswa di kelas IV A SD N Gedongkiwo masih rendah.
3. Media pembelajaran yang digunakan tidak mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa, sehingga kurang memotivasi siswa dalam belajar.
4. Minimnya penggunaan media berbasis teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran di luar TIK di kelas IV A SD N Gedongkiwo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan tersebut, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

Bagaimanakah meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dengan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* pada siswa kelas IV A SD N Gedongkiwo Yogyakarta?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dengan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* pada siswa kelas IV A SD N Gedongkiwo Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik kepada siswa, guru, atau sekolah. Manfaat tersebut antara lain.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan penerapan multimedia aksara Jawa dalam komputer terhadap kemampuan membaca aksara Jawa. Lebih lanjut hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian-penelitian tentang media pembelajaran berbasis komputer.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pengalaman langsung terkait penggunaan media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa
- b. Bagi siswa, dapat menumbuhkan minat belajar siswa melalui penerapan multimedia pembelajaran yang menarik sehingga memotivasi siswa dalam

proses pembelajaran, serta meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa.

- c. Bagi sekolah, meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa serta menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan di kelas.

F. Definisi Operasional Variabel

Dari obyek kajian yang diambil oleh peneliti maka ada dua hal pokok yang perlu dibahas, yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan Membaca Aksara Jawa

Kemampuan membaca aksara Jawa adalah kemampuan pikiran dalam melihat huruf atau aksara Jawa untuk mengenali bentuk huruf dan menyuarakan bunyi huruf atau aksara Jawa yang memiliki makna dengan bersuara atau tidak bersuara (dalam hati).

2. Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*

Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* adalah multimedia pembelajaran aksara Jawa berbasis *flash player* yang dikembangkan sebagai multimedia pembelajaran interaktif untuk mempresentasikan materi aksara Jawa dengan menggabungkan objek teks, gambar, audio, animasi dan interaktif link.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang dipakai oleh komunitas Jawa sebagai alat komunikasi. Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah/madrasah sebagai muatan lokal wajib. Muatan lokal wajib adalah muatan lokal yang wajib dilaksanakan oleh semua sekolah/madrasah dan wajib diikuti oleh semua siswa. Muatan lokal bahasa Jawa di sekolah/madrasah berfungsi sebagai wahana untuk menyemaikan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual, dan karakter. Penetapan tentang mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib diatur dalam peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta no 64 tahun 2013 tentang mata pelajaran bahasa Jawa.

Peraturan tersebut juga memuat tentang tujuan pembelajaran bahasa Jawa serta materi apa saja yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Jawa. Tujuan dari mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah/madrasah antara lain: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan tata bahasa yang baik dan benar; (2) menghargai dan menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana berkomunikasi, lamban kebanggaan dan identitas daerah; (3) menggunakan bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan, emosional, dan sosial; (4) memanfaatkan dan menikmati karya sastra dan budaya Jawa untuk memperhalus budi pekerti dan meningkatkan pengetahuan; dan (5) menghargai bahasa dan sastra Jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar mulai diberikan dari kelas I sampai dengan kelas VI. Bahasa Jawa merupakan pelajaran bahasa yang

mencakup empat komponen keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang tersebar dalam materi-materi bahasa Jawa yang diajarkan. Muatan materi bahasa Jawa yang diberikan di Sekolah Dasar antara lain *unggah-ungguh*, wayang, *tembang macapat* dan *geguritan*, pakaian tradisonal, *gamelan*, *parikan*, dan aksara Jawa. Aksara Jawa mulai diberikan di kelas IV.

Aksara Jawa tidak diajarkan sekaligus, namun secara bertahap. Sesuai Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 64 Tahun 2013 tentang mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal di Sekolah/Madrasah, materi aksara Jawa yang diajarkan di kelas IV adalah aksara *legena*, *sandhangan*, dan *panyigeg*.

1. Aksara *Legena*

Aksara *Legena* artinya tanpa busana, belum menggunakan *sandhangan*. disebut juga *carakan*. *Carakan* (abjad Jawa) yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri atas dua puluh aksara pokok yang bersifat silabik (bersifat kesukukataan). Dua puluh aksara pokok tersebut adalah sebagai berikut.

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
ha	na	ca	ra	ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
da	ta	sa	wa	la
ꦥ	ꦢꦲ	ꦗ	ꦪ	ꦚ
pa	dha	ja	ya	nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦒ
ma	ga	ba	tha	nga

(Tim, 2002: 5-10)

2. *Sandhangan*

Shandangan ialah tanda yang dipakai sebagai pengubah bunyi di dalam tulisan Jawa. Di dalam tulisan Jawa, aksara yang tidak mendapat *sandhangan* diucapkan sebagai gabungan antara konsonan dan vokal *a*. *Sandhangan* aksara Jawa dapat dibagi menjadi dua golongan, yakni sebagai berikut.

a. *Sandhangan* bunyi vokal (*Sandhangan swara*)

Sandhangan bunyi vokal terdiri atas lima macam, yakni.

1) *Sandhangan Wulu* (.....)

Sandhangan wulu dipakai untuk melambangkan vokal *i* di dalam suatu suku kata. *Sandhangan wulu* ditulis di atas bagian akhir aksara. Apabila selain *wulu* juga terdapat *sandhangan* yang lain, *sandhangan wulu* digeser sedikit ke kiri.

Contoh:

wingi ꦮꦶꦁꦶ ‘kemarin’

siti ꦱꦶꦠꦶ ‘siti’

2) *Sandhangan pepet* (.....)

Sandhangan pepet dipakai untuk melambangkan vokal *e/ə* di dalam suku kata. *Sandhangan pepet* ditulis di atas bagian akhir aksara. Apabila selain *pepet* juga terdapat *sandhangan layar*, *sandhangan pepet* digeser sedikit ke kiri dan *sandhangan layar* ditulis di sebelah kanan *pepet*. Apabila selain *pepet* terdapat *sandhangan cecak*, maka *sandhangan cecak* ditulis di dalam *sandhangan pepet*.

Contoh:

bener ဃီဃီ ‘benar’

meneng ဃီဃီ ‘diam’

3) *Sandhangan suku (...)*

Sandhangan suku dipakai untuk melambangkan bunyi vokal *u* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata.

Sandhangan suku ditulis serangkai di bawah bagian akhir aksara yang mendapatkan *sandhangan* itu.

Contoh:

turu ဃီဃီ ‘tidur’

buku ဃီဃီ ‘buku’

4) *Sandhangan taling (ၵ...)*

Sandhangan taling dipakai untuk melambangkan bunyi vokal *è* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata.

Sandhangan taling ditulis di depan aksara yang dibubuhi *sandhangan* tersebut.

Contoh:

lele ၵဃီဃီ ‘lele’

rene ၵဃီဃီ ‘kemari’

5) *Sandhangan Taling Tarung (ၵ...2)*

Sandhangan taling tarung dipakai untuk melambangkan bunyi vokal *o* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu

warta ဘီၼ် ‘warta’

3) *Sandhangan cecak* (.....)

Sandhangan cecak adalah pengganti *sigegan nga*, yaitu *sandhangan* yang dipakai untuk melambangkan konsonan *ng* penutup suku kata. *Sandhangan cecak* ditulis di atas bagian akhir aksara yang dibubuhi *sandhangan* tersebut. Apabila selain *cecak* terdapat *sandhangan pepet*, maka *sandhangan cecak* ditulis di dalam *sandhangan pepet*. Apabila selain *cecak* juga terdapat *wulu*, maka *sandhangan cecak* ditulis di sebelah kanan *sandhangan wulu*.

Contoh:

walang ဃၢၼ် ‘belalang’

lanang လၢၼ် ‘lak-laki’

gawang ၼၢၼ် ‘gawang’

4) *Sandhangan pangkon* (....ၼ်)

Sandhangan pangkon dipakai sebagai penanda bahwa aksara yang dibubuhi *sandhangan pangkon* itu merupakan aksara mati, aksara konsonan penutup suku kata, atau aksara *panyigeg ing wanda*. *Sandhangan pangkon* ditulis di belakang aksara yang dibubuhi *sandhangan* itu.

Contoh:

dalan ၼၢၼ်ၼ် ‘jalan’

papat ဃၢၼ်ၼ် ‘empat’

B. Kemampuan Membaca Aksara Jawa

1. Kemampuan Membaca

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa, bisa, sanggup melaksanakan sesuatu. Selanjutnya kata mampu mendapat awalan ke- dan akhiran -an, jadi kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan (KBBI). Kemampuan membaca merupakan kesanggupan seseorang dalam melaksanakan kegiatan membaca.

Membaca merupakan salah satu komponen dalam keterampilan berbahasa selain menyimak, menulis, dan berbicara. Dalam mata pelajaran bahasa keempat komponen tersebut menjadi kompetensi yang harus dicapai. Membaca adalah keterampilan yang harus dimiliki setiap peserta didik untuk mempelajari ilmu pengetahuan yang lain. Dengan membaca siswa dapat memperoleh berbagai informasi serta pengetahuan, oleh karena itu penting bagi siswa untuk belajar membaca di awal jenjang pendidikannya di Sekolah Dasar.

Membaca dalam arti yang sederhana adalah menyuarakan huruf atau deretan huruf yang berupa kata atau kalimat, adapun hakikat membaca adalah melihat tulisan dan menyuarakan atau tidak bersuara (dalam hati) serta mengerti isi tulisannya (Zainuddin, 1992: 124). Menyuarakan huruf dengan bersuara atau tidak bersuara artinya menyatakan bunyi ejaan dari susunan huruf yang membentuk kata atau kalimat yang memiliki makna dengan mengeluarkan suara atau hanya dalam hati. Dengan kata lain menyuarakan tidak harus dengan mengeluarkan suara, namun menyatakan bunyinya dengan bersuara atau dalam hati.

Dwi Sunar Prasetyo (2008: 57) menyatakan bahwa membaca merupakan serangkaian kegiatan pikiran yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk

memahami suatu informasi melalui indra penglihatan dalam bentuk simbol-simbol yang rumit, yang disusun sedemikian rupa sehingga mempunyai arti dan makna. Simbol-simbol disusun dengan berbagai bentuk susunan sehingga memiliki makna yang berbeda pada setiap susunannya. Dalam kegiatan membaca dengan menggunakan indra penglihatannya seorang pembaca melihat simbol-simbol yang telah disusun dan mempunyai makna untuk dipahami agar dapat menangkap informasi apa yang terdapat dalam bacaan tersebut. Simbol-simbol yang dimaksud adalah huruf dan tanda baca, sehingga kegiatan membaca berupa menyuarakan huruf-huruf yang telah disusun dan mempunyai makna.

Membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Mengenali huruf berupa kegiatan mengenali bentuk dan bunyi huruf tersebut. Huruf yang memiliki bunyi disusun sedemikian rupa hingga dapat membentuk kata atau kalimat yang memiliki makna (Sabarti Akhadiyah, 1991: 22).

Dari beberapa pengertian yang dipaparkan oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah kemampuan kegiatan pikiran melalui indra penglihatan yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk memahami suatu informasi dari simbol-simbol yang berupa huruf yang telah disusun menjadi kata atau kalimat sehingga mempunyai bunyi dan makna. Membaca terdiri dari beberapa kegiatan yaitu mengenali bentuk huruf dan menyuarakan bunyi huruf atau deretan huruf yang memiliki makna dengan bersuara atau tidak bersuara (dalam hati).

Tarigan (2008: 9) menyatakan bahwa secara sederhana tujuan membaca adalah untuk memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan. Membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks dan rumit sehingga melibatkan keterampilan-keterampilan yang lebih kecil. Broughton dalam Tarigan (2008: 11) menyamapaikan keterampilan tersebut mencakup tiga komponen, yaitu:

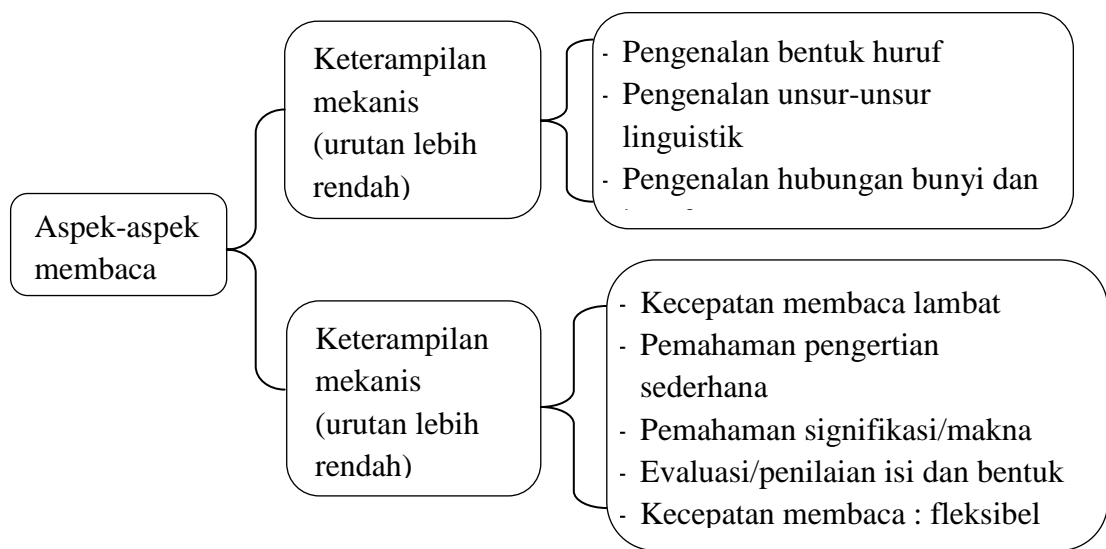
- a. pengenalan terhadap aksara serta tanda-tanda baca,
- b. korelasi aksara beserta tanda-tanda baca dengan unsur-unsur linguistik yang formal, dan
- c. hubungan lebih lanjut a dan b dengan makna atau *meaning*.

Membaca merupakan keterampilan yang kompleks dan melibatkan serangkaian keterampilan yang lebih kecil. Broughton dalam Tarigan (2008: 12-13) mengemukakan bahwa dalam membaca, terdapat dua aspek penting, yaitu.

- a. Keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah (*lower order*). Aspek ini mencakup:
 - 1) pengenalan bentuk huruf,
 - 2) pengenalan unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat dan lain-lain),
 - 3) pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), dan
 - 4) kecapatan membaca ke taraf lambat.
- b. Keterampilan yang bersifat pemahaman (*comprehension skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi (*higher order*). Aspek ini mencakup:

- 1) memahami pengertian sederhana,
- 2) memahami signifikasi atau makna,
- 3) evaluasi atau penilaian, dan
- 4) kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Untuk mempermudah pemahaman mengenai aspek-aspek membaca yang telah disebutkan di atas dapat digambarkan dengan skema berikut:



Gambar 1. Aspek Membaca

Untuk memperoleh kemampuan membaca permulaan, siswa sekolah dasar kelas rendah harus belajar membaca. Seperti kegiatan pembelajaran pada umumnya, pembelajaran membaca juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam membaca. M.Sodiq (1994: 57), menyampaikan bahwa terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar membaca, antara lain:

- a. faktor individu siswa yang mencakup kecerdasan, kemampuan sensorik, kemampuan memusatkan perhatian, keturunan, motivasi dan minat;

- b. kebiasaan belajar meliputi waktu, intensitas, dan kedisiplinan belajar;
- c. faktor bimbingan yang meliputi pendekatan dan metode yang digunakan pembimbing serta kompetensi pembimbing dalam melaksanakan bimbingan;
- d. faktor sumber belajar mencakup buku, alat peraga, media pembelajaran, sarana dan prasarana belajar; dan
- e. faktor lingkungan mencakup keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2. Kemampuan Membaca Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah salah satu materi dari mata pelajaran bahasa Jawa. Setiap jenjang pendidikan memiliki kompetensi yang berbeda dalam penguasaan materi aksara Jawa. Berdasarkan Peraturan Gubernur nomer 64 Tahun 2013 tentang mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan local wajib di Sekolah/Madrasah, keterampilan yang harus dicapai dari materi pembelajaran aksara Jawa meliputi membaca dan menulis aksara Jawa.

Membaca aksara Jawa termasuk dalam jenis membaca permulaan terkait keterampilan mekanis yang mencakup pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), dan kecepatan membaca ke taraf lambat. Pembelajaran membaca permulaan aksara Jawa di kelas IV mengarahkan siswa untuk menganal bentuk dan bunyi huruf dari aksara Jawa. Seperti yang dibahas pada subab sebelumnya, membaca terdiri dari beberapa kegiatan yaitu mengenali bentuk huruf dan menyuarakan bunyi huruf atau deretan huruf yang memiliki makna dengan bersuara atau tidak bersuara (dalam hati). Berdasarkan pemahaman tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca aksara Jawa adalah kemampuan pikiran dalam melihat huruf atau aksara jawa untuk mengenali

bentuk huruf dan menyuarakan bunyi huruf atau aksara Jawa yang memiliki makna dengan bersuara atau tidak bersuara (dalam hati). Selanjutnya, sesuai dengan silabus bahasa Jawa kelas IV A SD N Gedongkiwo, indikator pembelajaran aksara Jawa meliputi:

- a. mentransliterasi aksara Jawa ke dalam huruf latin
- b. mentransliterasi aksara Jawa dengan *sandhangan* sederhana

Pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV mengarahkan siswa agar mampu mengapresiasi sastra Jawa, salah satunya huruf Jawa atau yang biasa disebut aksara Jawa. Siswa dituntut mampu membaca sehingga dapat mentransliterasikan huruf Jawa ke dalam tulisan latin. Siswa yang dapat mentransliterasi huruf Jawa ke dalam tulisan latin dapat dipastikan mampu membaca huruf Jawa tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator siswa dapat membaca aksara Jawa adalah siswa yang mampu mentransliterasi aksara Jawa ke dalam tulisan latin.

Keberhasilan siswa dalam membaca huruf jawa tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya sumber belajar yang mencakup buku, alat peraga, media pembelajaran, sarana dan prasarana belajar. Media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa dalam megenal bentuk dan bunyi huruf Jawa. Oleh karena itu media sangat diperlukan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

C. Karakteristik Siswa SD Kelas IV

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun hingga kira-kira usia 11 tahun atau 12 tahun. Karakteristik utama anak SD adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, diantaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan

dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Mereka ingin menciptakan sesuatu bahkan berusaha untuk dapat membuat sesuatu sebaik-baiknya, ingin sempurna dalam segala hal. Pada masa ini anak menjalani sebagian besar dari kehidupannya di sekolah yaitu di Sekolah Dasar. Masa usia Sekolah Dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa keserasian sekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada sebelum dan sesudahnya.

Piaget menyebutkan ada lima faktor yang menunjang perkembangan intelektual, yaitu kedewasaan, pengalaman fisik, pengalaman logika matematika, transmisi sosial, dan proses keseimbangan atau proses pengaturan sendiri. Piaget dalam Hendro Darmojo & Jenny R (1991: 18) mengidentifikasikan tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu:

1. tahap sensori motor (usia 0-2 tahun),
2. tahap operasional (usia 2-7 tahun),
3. tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan
4. tahap operasional formal (usia 11-14 tahun + beberapa tahun).

Berdasarkan uraian di atas, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, pada tahap ini anak mengembangkan pikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual. Artinya anak mampu berpikir logis tetapi masih terbatas pada objek-objek konkret, anak dalam berpikir logis

didasarkan atas manipulasi fisik dari objeknya. Bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar, hal ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik tersendiri, dimana dalam proses berpikirnya belum dapat dipisahkan dari dunia konkret atau hal-hal yang faktual, sedangkan perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama dimana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati.

Masa ini dapat dirinci menjadi dua fase, yaitu :

- a. masa kelas-kelas rendah sekolah dasar kira-kira umur 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun,
- b. masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar kira-kira umur 9 atau 10 tahun sampai 12 atau 13 tahun.

Siswa kelas IV SD termasuk dalam siswa kelas tinggi. Noehi Nasution (1995:

45) mengatakan bahwa masa kelas tinggi sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :

- 1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret,
- 2) sangat realistis, ingin tahu, ingin belajar,
- 3) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus,
- 4) sampai kira-kira umur 11 tahun anak dapat membutuhkan seorang guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya,
- 5) setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri,
- 6) pada masa ini anak memandang nilai raport sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah,
- 7) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama,
- 8) mengembangkan kata hati, moralitas suatu skala nilai-nilai.

Sesuai dengan karakteristik siswa kelas tinggi pada poin 3 tentang minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, menunjukkan bahwa siswa kelas IV

yang dalam hal ini termasuk ke dalam siswa kelas tinggi, sudah memiliki minat terhadap mata pelajaran atau hal-hal tertentu. Selain itu dapat juga dipahami bahwa siswa kelas IV SD memiliki kecenderungan sedang senang-senanganya bermain dan memiliki rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang baru. Pada masa ini siswa lebih suka mengoperasikan hal-hal baru yang bersifat kekinian, salah satunya mengoperasikan komputer, ditambah terdapat sarana permainan di dalamnya.

D. Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa

1. Media Pembelajaran

Pendidikan merupakan kegiatan mentransfer ilmu melalui kegiatan pembelajaran. Guru merupakan salah satu komponen pembelajaran, yaitu sebagai fasilitator. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu komponen penting yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran.

Heinich, Molenda, dan Russel dalam Wina Sanjaya (2011: 204) menyatakan bahwa “*media is a channel of communication*”, media adalah sarana komunikasi. Media merupakan perantara atau sarana yang dapat mempermudah penyampaian sebuah informasi. Lesle J. Briggs (1989: 114) menyatakan bahwa “*media are physical means for presenting stimuli to the learner, thus media here includes all of the following and any other similar or related mechanism: books, charts, tape recordings, slides, motion pictures, the teacher's voice and gestures, television and videotape*”. Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk

menyampaikan isi pembelajaran. Media pembelajaran berupa buku, film, kaset video, presentasi *slide-tape*, dan lain-lain termasuk suara guru dan perilaku non-verbal. Fungsi media adalah untuk menyajikan jenis rangsangan perancang program yang dianggap sesuai untuk pelajar tertentu untuk mencapai peristiwa instruksional untuk sebuah kompetensi kompetensi.

Rossie dan breidle dalam Wina Sanjaya (2011: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurutnya, alat-alat tersebut jika digunakan dan diprogramkan untuk membantu proses pencapaian tujuan pembelajaran, maka merupakan media pembelajaran.

Gerlach dan Ely dalam Wina Sanjaya (2011: 204) menyatakan “*a medium conceived is any person material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*”. Media bukan hanya benda, tetapi media juga meliputi orang, kegiatan, keadaan atau kondisi yang memungkinkan seseorang memperoleh informasi dari hal-hal tersebut. Jadi media bukan hanya berupa alat perantara penyampai informasi seperti tv, radio, gambar, video, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau lawan diskusi, bisa juga berupa kegiatan pembelajaran seperti diskusi, simulasi, presentasi, dan sebagainya yang dapat membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran.

Dari beberapa definisi tentang media dan media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu atau perantara komunikasi yang dapat mempermudah seseorang memahami sebuah informasi. Sedangkan media pembelajaran adalah segala hal berupa benda,

orang, ataupun kondisi yang digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami informasi serta materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal-hal tersebut meliputi media yang berupa benda seperti video, gambar, koran, serta orang atau kondisi yang berupa kegiatan seperti diskusi, simulasi, dan kegiatan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pengertian tentang media di atas, menunjukkan bahwa media merupakan bagian penting dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam setiap pembelajaran tentu berbeda, tergantung bagaimana materi yang sedang dibahas dan bagaimana media dapat menarik perhatian siswa. Pemilihan media yang tepat dapat membantu tercapainya tujuan instruksional yang telah ditentukan. Media yang menarik perhatian siswa tentu akan membuat siswa lebih senang menggunakan media tersebut, sehingga materi yang ada didalamnya dapat tersampaikan dengan baik.

Bruner dalam Azhar Arsyad (1996: 7) menyatakan bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Penggunaan media harus disesuaikan dengan tingkatan modus belajar tersebut agar materi dapat tersampaikan dengan baik.

Arif Sidharta dalam Mulyasa (2010: 80-81) menyatakan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa pertimbangan yang dirumuskan dalam satu kata ACTION, akronim dari *access*, *cost*, *technology*, *interactivity*, *organization*, dan *novelty*. Pertimbangan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Kemudahan akses tersebut terkait ketersediaan media serta kemudahan penggunaan oleh siswa.
- b. Biaya juga harus dipertimbangkan. Media yang canggih biasanya berharga mahal, pertimbangan harga terhadap seberapa besar manfaat media tersebut perlu dilakukan sehingga ada kesesuaian antara manfaat dan biaya yang dikeluarkan untuk media tersebut.
- c. Media yang menarik perlu diperhatikan bagaimana ketersediaan teknologi pengiringnya. Misalnya penggunaan media audio visual, maka harus dipertimbangkan apakah fasilitas listrik seperti tegangan listrik sudah memadai atau belum.
- d. Media yang dikembangkan hendaknya dapat memunculkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa.
- e. Perlu pertimbangan bagaimana dukungan pimpinan sekolah atau pimpinan lembaga serta pengorganisasiannya.
- f. Media yang baru biasanya akan lebih menarik bagi siswa sehingga kebaruan suatu media hendaknya juga menjadi pertimbangan pemilihan suatu media.

Selanjutnya pemilihan media pembelajaran juga harus melihat komponen perencanaan pembelajaran (Mulyasa, 2010: 81-82), seperti:

- a. media pembelajaran yang digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran hendaknya sesuai dan dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran,
- b. materi pembelajaran yang dipaparkan dalam media hendaknya relevan dengan materi yang sedang dipelajari dan tidak *out of date*,

- c. pemilihan metode dan pendekatan akan menentukan seberapa banyak media yang dibutuhkan,
- d. evaluasi dilaksanakan untuk mengukur keberhasilan tujuan sehingga media yang digunakan juga mengacu pada evaluasi yang digunakan, dan
- e. pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa, yaitu disesuaikan dengan kemampuan siswa dalam hal membaca, mendengar, dan melihat.

Dari beberapa pertimbangan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media yang tepat sangat diperlukan karena akan mempengaruhi komponen dan tujuan yang hendak dicapai.

Levie dalam Azhar Arsyad (2002: 16-17) mengemukakan bahwa media pengajaran, khususnya media visual memiliki empat fungsi. Fungsi tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Fungsi atensi yang merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar.
- c. Fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah

dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Sudjana dan Rivai dalam Azhar Arsyad (2002: 25) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran;
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga;
- d. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran dapat bermacam-macam jenisnya, antara lain media visual, audiovisual, audio, dan sebagainya. Benny Agus dan Yuni (2004: 14) menyatakan bahwa unsur gambar (visual) dan unsur suara (audio) yang disusun secara sistematis akan membuat pemakai media tertarik untuk memperoleh informasi yang ada di dalamnya. Salah satu jenis media pembelajaran yang tengah menjamur adalah penggunaan komputer sebagai perangkat keras multimedia pembelajaran. Komputer dalam pembelajaran digunakan sebagai media yang membantu menjalankan *software* atau aplikasi pembelajaran, dalam hal ini

komputer sebagai media dari media pembelajaran. Pemakaian komputer dalam proses pembelajaran ini disebut CAI atau *Computer Assiated Instruction*.

Anderson (1978: 199) CAI dalam arti luas ialah penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan-latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. Komputer dapat juga digunakan untuk mengontrol media lain dan memberikan siswa bahan referensi yang diperlukan, bantuan penampilan, pelayanan administrasi, dan mensimulasikan fasilitas lingkungan dan laboratorium. Inilah yang dimaksud komputer sebagai media dari media pembelajaran.

2. Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*

Richard E. Mayer (2009: 3) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Yang dimaksud dengan “kata” di sini adalah materi yang disajikan dalam *verbal form* atau bentuk verbal, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Lebih dalam lagi Hofstetter dalam Suyanto (2005: 21) menerangkan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Ariesto Hadi Sutopo (2003: 8) menyatakan bahwa multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu teks, grafik, *image*, animasi, audio, video, dan interaktif link. Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan presentasi materi dengan memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan beberapa objek yang terdiri dari teks, grafik, audio, image, animasi, audio, video, serta interaktif link.

Vaughan dalam Iwan Binanto (2010: 2) menyebutkan 3 jenis multimedia, yaitu.

a. Multimedia interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

b. Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menggabungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

c. Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* adalah multimedia pembelajaran aksara Jawa berbasis *flash player* yang dikembangkan sebagai multimedia pembelajaran interaktif untuk mempresentasikan materi dengan menggabungkan objek teks, gambar, audio, animasi dan interaktif link. Multimedia ini terdiri dari beberapa objek seperti yang di sampaikan dalam paragraf sebelumnya. Teks diolah ke dalam multimedia dengan menambahkan gambar sebagai sarana yang sangat baik untuk menyampaikan informasi. Animasi diberikan untuk mempermudah menyajikan informasi dari beberapa gambar. Audio merupakan cara untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Interaktif link diperlukan pengguna untuk menunjuk pada suatu objek atau button agar dapat mengakses program tertentu.

Suyanto (2005: 23) menyebutkan bahwa kelebihan dari multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Fasiha (2013: 7) menerangkan bahwa program multimedia berbasis komputer dirancang dengan memadukan berbagai macam media, baik yang bersifat audio maupun visual dengan memanfaatkan penggunaan berbagai warna yang dapat menarik minat belajar siswa, penyampaian materi aksara Jawa dengan animasi akan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Hamalik dalam Azhar Arsyad (1996: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Beberapa pendapat tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia senenge sinau aksara Jawa dapat menarik minat siswa dalam belajar aksara Jawa sehingga dapat membantu siswa memahami materi. Dale dalam Azhar Arsyad (2006: 10) menyatakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar sekitar 13%, dan melalui indra lainnya sekitar 12%. Dengan demikian penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* dikembangkan oleh mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar Fasiha Fatmawati sebagai tugas akhir. *Senenge Sinau Aksara Jawa* memuat materi aksara Jawa yang harus dikuasai oleh siswa kelas IV. Materi tersebut antara lain aksara *legena*, aksara *sandhangan* dan *panyigeg*. Selain itu dalam multimedia pembelajaran ini juga memuat beberapa

latihan soal. Tampilan multimedia pembelajaran ini sangat menarik karena memang ditujukan untuk membantu pembelajaran aksara Jawa siswa kelas IV.

Berikut adalah hasil *screenshot* tampilan multimedia pembelajaran *Senenge Sinau Aksara Jawa* serta fungsinya.

a. Menu

Terdiri dari profil, *panuntun* (petunjuk), *njelajah* (penjelajahan), *gladhen* (latihan soal), dan *dolanan* (permainan). Profil memuat identitas pembuat serta ucapan terimakasih pada pihak-pihak yang membantu. *Panuntun* berisi tentang petunjuk penggunaan. *Njelajah* berisi inti materi dari aplikasi ini yaitu aksara *legena*, aksara *sandhangan*, dan *panyigeg*. *Gladhen* berisi soal latihan, dan *dolanan* berisi permainan yang berkaitan dengan aksara Jawa.



Gambar 2. Menu Utama *Senenge Sinau Aksara Jawa*

b. *Njelajah*

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, menu *njelajah* memuat aksara *legena*, aksara *sandhangan*, dan *panyigeg*.



Gambar 3. Sub Menu dari Menu *Njelajah*

Dalam menu aksara *legena* terdapat permainan mencari beberapa huruf aksara hanacaraka dari sebuah gambar kemudian akan keluar tampilan cara menulis, bunyi huruf, dan contoh dalam kata sesuai gambar. Bentuk pagar rumah yang menyerupai bentuk huruf *pa* jika diklik akan muncul tampilan bagaimana cara penulisan huruf tersebut dilanjutkan bunyi huruf serta kata *pager* yang juga menggunakan huruf *pa* sebagai contoh, dan sebagainya.



Gambar 4. Aksara *Legena* Gambar 1

Selain itu terdapat juga gambar seluruh aksara *legena* beserta cara menulis, bunyi, dan contoh penggunaannya dalam susunan kata.



Gambar 5. Dua Puluh Aksara *Legena* beserta Cara Penulisan dan Contoh dalam Susunan Kata

Materi selanjutnya adalah *sandhangan*. Dalam multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, tampilan *sandhangan* berupa gambar anak perempuan dengan berbagai aksesoris yang merupakan berbagai bentuk dari aksara *sandhangan*. Kemudian jika aksesoris tersebut diklik akan muncul nama *sandhangan* dan fungsinya serta contoh penggunaannya.



Gambar 6. *Sandhangan Taling Tarung* dan Contoh dalam Susunan Kata

Materi terakhir yang berada dalam menu *njelajah* adalah *panyigeg*. Tampilan *panyigeg* dibuat lebih sederhana namun tetap terlihat menarik, tampilan ini juga berisi penjelasan nama, penggunaan serta contoh dari aksara *panyigeg* ini.



Gambar 7. Aksara *Panyigeg* dan Contoh dalam Susunan Kata

c. *Gladhen*

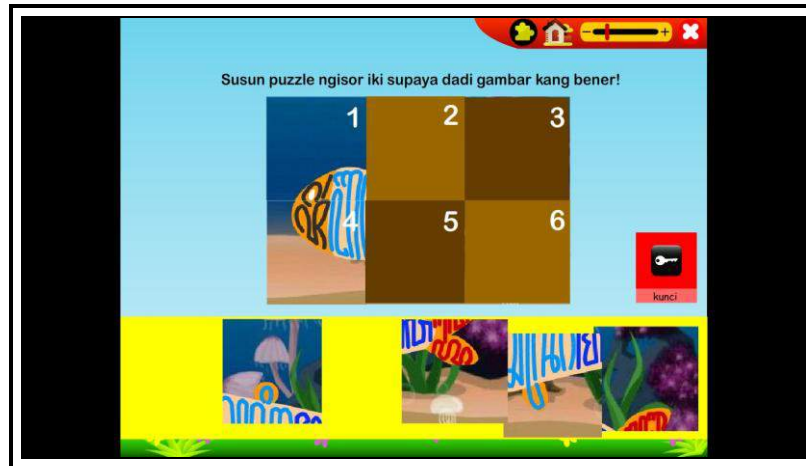
Gladhen atau latihan merupakan soal latihan untuk menguji kemampuan siswa. *Gladhen* dibagi menjadi 2 bagian yaitu *gladhen 1* dan *gladhen 2*. *Gladhen 1* memuat soal latihan mentransliterasikan aksara *legena* saja, sedangkan *gladhen 2* memuat soal latihan mentransliterasikan aksara *legena* disertai *sandhangan* dan *panyigeg*. Setiap *gladhen* terdiri dari 10 butir soal dengan empat pilihan jawaban. *Gladhen* dapat digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam membaca atau mentransliterasi aksara Jawa ke dalam tulisan latin.



Gambar 8. Contoh Soal Latihan pada *Gladhen 1*

d. *Dolanan*

Dolanan atau permainan berisi permainan menyusun *puzzle*. Gambar yang dihasilkan dari *puzzle* tersebut merupakan gambar dengan tulisan aksara Jawa di atasnya. Dalam *dolanan* ini terdiri dari 2 *puzzle* yang berbeda.



Gambar 9. *Puzzel* pada Menu *Dolanan*

E. Kerangka Pikir

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan. Materi pelajaran lebih mudah ditangkap siswa melalui penerapan berbagai media yang sesuai dengan materi dan minat siswa.

Aksara Jawa merupakan salah satu materi dalam pelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar yang dalam pembelajarannya juga memerlukan media agar siswa lebih mudah menangkap materi aksara Jawa. Siswa dituntut mampu membaca aksara Jawa sehingga dapat mentransliterasikan dalam tulisan latin. Membaca aksara Jawa termasuk dalam membaca pemulaan dengan salah satu komponen keterampilan mengenal bentuk dan bunyi huruf. Pengenalan bentuk dan bunyi huruf dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran karena media

pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran.

Dalam pembelajaran aksara Jawa guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kerap kali merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Pelaksanaan pembelajaran aksara Jawa kurang diperhatikan, ditambah lagi hanya ada 2 jam pelajaran dalam satu minggu untuk pelajaran bahasa Jawa dan aksara Jawa hanyalah sebagian dari materi pelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan siswa lebih kesulitan lagi dalam menghafal dan membaca aksara Jawa.

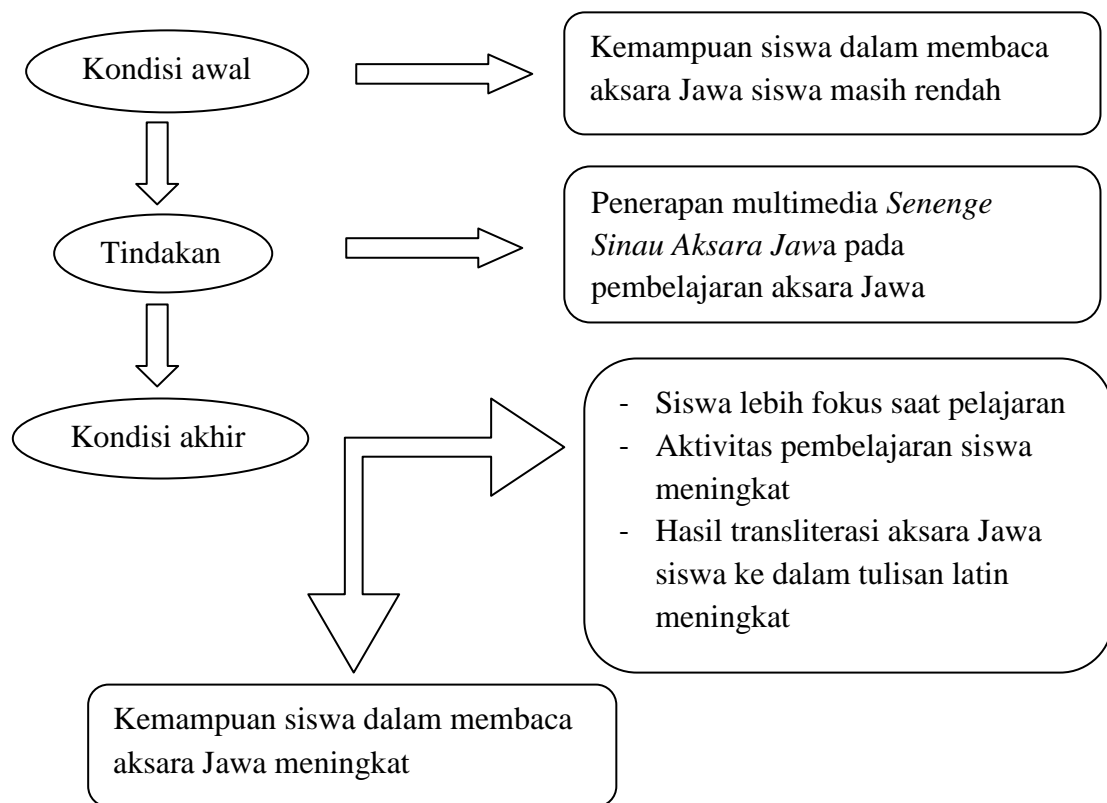
Pada umumnya, karakteristik anak usia sekolah dasar sedang senang-senangnya bermain dan memiliki rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang baru. Anak-anak akan merasa penasaran dan ingin mencoba hal-hal baru yang bersifat kekinian. Seperti yang dijelaskan pada subab sebelumnya, media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam belajar.

Mengingat pentingnya media pembelajaran sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran serta melihat karakteristik anak usia SD yang memiliki rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang baru, maka dalam pembelajaran aksara Jawa sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran baru dan menyenangkan seperti multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Sesuai dengan pembahasan pada subab sebelumnya, pemakaian media pengajaran khususnya multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Unsur gambar (visual), unsur suara (audio),

serta animasi yang disusun secara sistematis akan membuat pemakai multimedia tertarik untuk memperoleh informasi yang ada di dalamnya yang dapat membantu pemahaman materi aksara Jawa, sehingga kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas IV A SD N Gedongkiwo dapat ditingkatkan.

Penggunaan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* berada di tingkatan ke dua modus belajar yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image). Sebagai contoh kata “simpul” dipelajari siswa dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat “simpul” siswa dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto atau film. Sama halnya dengan aksara Jawa.

Berdasarkan uraian di atas, maka alur kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan berikut.



Gambar 10. Kerangka Pikir dalam Penelitian Tindakan Kelas Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Aksara Jawa

F. Hipotesis Tindakan

Penerapan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* sebagai media pembelajaran aksara Jawa dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV A SD N Gedongkiwo, Yogyakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Bagian penting yang tidak boleh dilupakan dalam penelitian adalah metode penelitian. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Suharsimi dkk, dalam Mulyasa (2009: 10) menyampaikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan dilakukan oleh guru bersama siswa dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sa'dun Akbar (2010: 28) mengemukakan ciri dari penelitian tindakan kelas adalah: (1) masalahnya berasal dari latar/kelas tempat penelitian dilakukan; (2) proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dan (3) tujuannya untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemberian tindakan yang dilaksanakan secara bersiklus.

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Gedongkiwo dengan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Gedongkiwo yang terletak di Jalan Bantul Gg Tawang Sari, Gedongkiwo, Mantri Jeron, Yogyakarta. Pelaksanaan

penelitian menggunakan laboratorium komputer sehubungan dengan penggunaan komputer sebagai media dari multimedia yang digunakan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2015.

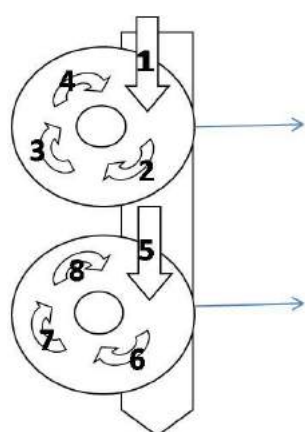
C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD N Gedongkiwo. Jumlah siswa di kelas ini adalah 25 anak yang terdiri dari 14 siswa putra dan 11 siswa putri.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggambarkan proses pembelajaran aksara Jawa dengan menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa melalui penerapan multimedia *flash player* dalam proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dengan beberapa siklus yang dapat dijelaskan dengan gambar berikut:



Keterangan:

Siklus I :

1. Perencanaan I
2. Tindakan I
3. Observasi I
4. Refleksi I

Siklus II :

5. Perencanaan II
6. Tindakan II
7. Observasi II
8. Refleksi II

Gambar 11 . Proses Penelitian Tindakan Kelas
(Suharsimi Arikunto, 2006: 93)

Suharsimi (2008: 16) secara garis besar, dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, antara lain (1) perencanaan atau *planning*, (2) pelaksanaan atau *acting*, (3) pengamatan atau *observing*, dan (4) refleksi atau *reflecting*.

1. Perencanaan atau *planning*

Dalam tahap penyusunan rancangan peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Peneliti juga menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru yang memberi tindakan, guru TIK, dan peneliti yang mengamati jalannya pembelajaran saat diberi tindakan.

2. Pelaksanaan tindakan atau *acting*

Pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu melaksanakan tindakan kelas. Dalam tahapan ini peneliti dan kolaborator (guru) melaksanakan pembelajaran sesuai rencana, menjalankan proses belajar secara bersama-sama, pelaksanaan pembelajaran perlu diusahakan secara tidak menyimpang dari desain pembelajaran (RPP) yang sudah dipersiapkan pada tahap perencanaan tindakan.

3. Pengamatan atau *observing*

Pelaksanaan tindakan dan pengamatan merupakan tahapan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam pelaksanaannya pengamatan dilakukan saat tindakan dilakukan, sehingga keduanya dilaksanakan secara bersamaan. Agar dalam pengamatan lebih baik, penelitian dilaksanakan secara kolaborasi antara guru dan

peneliti, guru sebagai pemberi tindakan dan peneliti sebagai pengamat atau sebaliknya.

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Observasi terhadap proses tindakan yang dilaksanakan untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang berorientasi pada masa yang akan datang, dalam hal ini adalah kegiatan selanjutnya, serta digunakan sebagai dasar untuk kegiatan selanjutnya yaitu refleksi.

4. Refleksi atau *reflection*

Refleksi adalah perenungan kembali terhadap apa yang belum dicapai, apa yang sudah dicapai, dan apa yang perlu dilakukan untuk perbaikan-perbaikan. Dalam tahapan ini berarti peneliti merenungkan kembali apa yang belum dicapai dan apa yang sudah dicapai sehingga dapat menentukan langkah-langkah perbaikan untuk menentukan rencana tindakan pada siklus penelitian berikutnya. Refleksi dapat dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran dan analisis selama proses pembelajaran berlangsung, dan, atau setelah proses pembelajaran/analisis berlangsung.

E. Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan Penelitian

Proses pelaksanaan penelitian tindakan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan (*Planning*)

Penyusunan rencana merupakan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas IV. Pada tahap ini peneliti merencanakan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang ada di lapangan berdasarkan hasil pengamatan awal.

Dengan melihat kondisi siswa dan permasalahan yang ada di kelas, peneliti bersama guru kelas memutuskan untuk menggunakan multimedia *Senenge sinau Aksara Jawa* sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hasil dari perencanaan adalah sebagai berikut.

- a. Peneliti dan guru kelas menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas dan menyesuaikan dengan jadwal pelajaran yang sudah ada sehingga tidak mengganggu mata pelajaran lain.
- b. Peneliti membuat skenario pembelajaran dan perangkat pembelajaran, serta menyiapkan instrumen penelitian, mulai dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* dalam setiap Komputer di laboratorium komputer, lembar observasi, soal *pre test* dan *post test*.

2. Tindakan (*Action*)

Peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran menurut skenario yang telah dibuat sebelumnya, yaitu tindakan dipandu oleh perencanaan yang telah disusun secara rasional. Sifat skenario tindakan adalah fleksibel dan terbuka terhadap perubahan dalam pelaksanaannya. Tindakan bersifat dinamis, serta memerlukan keputusan cepat terhadap sesuatu yang perlu dilakukan. Pada langkah ini guru kelas memberikan *pre test* pada siswa sebelum memberikan tindakan, hal ini dimaksudkan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberi tindakan. Selanjutnya guru memberi tindakan dengan menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa. Setelah pemberian tindakan

selesai dilaksanakan, siswa diberi *post test* guna mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam mentransliterasi huruf Jawa ke dalam huruf latin.

3. Observasi (*Observation*)

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa, baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas. Data yang dikumpulkan adalah data tentang proses perubahan kinerja pembelajaran akibat implementasi tindakan (keberhasilan proses) dan hasil kegiatan pembelajaran setelah pelaksanaan (keberhasilan hasil).

Hal tersebut, semua dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana secara fleksibel dan terbuka. Untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan skenario yang telah disusun bersama, perlu dilakukan evaluasi. Selain itu juga bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian sasaran pembelajaran yang diharapkan.

4. Refleksi (*Reflections*)

Tahap ini guru dan peneliti merenungkan hal-hal apa saja yang perlu dievaluasi dari tindakan melalui data yang sudah dikumpulkan. Data atau hasil perubahan setelah adanya tindakan dianalisis kemudian dijadikan acuan perubahan atau perbaikan tindakan yang dianggap perlu untuk dilakukan pada tindakan selanjutnya. Apabila saat tindakan pertama hasil dari penelitian masih belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka dapat dilakukan perubahan rencana tindakan pada siklus berikutnya dengan mengacu pada hasil evaluasi sebelumnya. Upaya untuk memperbaiki tindakan pada siklus yang berikutnya perlu dilakukan pemeriksaan terhadap catatan-catatan hasil observasi dan angket

yang telah diisi siswa. Melalui kegiatan refleksi inilah peneliti akan menentukan keputusan untuk melakukan siklus lanjutan atau tidak.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa tahap berikut.

1. Observasi

Teknik observasi dilaksanakan guna mengetahui proses pelaksanaan tindakan yang diberikan sudah sesuai dengan seharusnya atau belum.

2. Tes

Tes pada penelitian ini adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca aksara Jawa siswa melalui transliterasi aksara Jawa ke dalam tulisan latin.

G. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data-data yang valid. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan tindakan yang menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* sebagai media pembelajaran. Observasi difokuskan kepada kegiatan siswa selama pembelajaran guna mengidentifikasi manfaat media ini dalam mempermudah siswa menghafal huruf Jawa.

Lembar Observasi memuat dua aspek yang diobservasi yakni mengenai persiapan tindakan dan pelaksanaan tindakan. Berikut kisi-kisi observasi tersebut.

Tabel 1. Kisi-kisi Observasi Guru

No	Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Persiapan	4	1,2,3,4
2	Pelaksanaan	4	5,6,7,8
Total Butir		8	

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Siswa

No	Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Persiapan	4	1,2,3,4
2	Pelaksanaan	4	5,6,7,8
Total Butir		8	

2. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan siswa mengerjakan soal-soal tes untuk mentransliterasi huruf aksara Jawa dalam huruf latin. Penelitian ini menggunakan 2 tes yaitu *pre test* dan *post test*. *Pre test* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum tindakan, sedangkan *post test* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberi tindakan.

Adapun kisi-kisi tes dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi Tes

Pertemuan	Indikator	Jumlah soal	Bentuk soal	Nomor soal
1	Siswa dapat mentransliterasikan huruf Jawa ke dalam huruf latin	10	Isian singkat	1-10
2	- Siswa dapat mentransliterasikan huruf Jawa ke dalam huruf latin	3	Isian singkat	2,3,7
	- Siswa dapat mentransliterasikan huruf Jawa dengan <i>sandhangan</i> ke dalam huruf latin	7	Isian singkat	1,4,5,6,8,9,10

H. Validitas Instrumen

Suatu instrumen perlu memiliki validitas yang tinggi agar diperoleh data yang akurat. Validitas instrumen dilakukan dengan konsultasi pada dosen ahli (*expert judgement*). Valid atau tidaknya lembar observasi dan pedoman penilaian berdasarkan kisi-kisi ditetapkan berdasarkan keputusan dan persetujuan dosen ahli.

I. Validitas Media

Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* dikembangkan oleh mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fasiha Fatmawati sebagai tugas akhir skripsi. Dalam proses pembuatannya, multimedia ini sudah dilakukan validasi pada ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* layak digunakan oleh siswa SD kelas IV.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan penyajian tabel dan persentase. Hasil pengamatan yang diperoleh melalui lembar observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif sehingga diperoleh data mengenai proses pembelajaran secara lebih rinci.

Untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa adalah dengan melaksanakan *post test* I pada akhir pertemuan siklus I serta *post test* II pada akhir pertemuan siklus II. Berdasarkan hasil *post test* I pada siklus I serta hasil *post test* II pada siklus II yang dikerjakan siswa ditentukan skor

rata-rata. Untuk menghitung skor rata-rata *post test* digunakan rumus di bawah ini:

$$M = \frac{\Sigma}{N}$$

Keterangan :

M = Mean (Skor rata-rata)

Σ = Jumlah skor siswa

N = Jumlah Siswa

Setelah didapatkan skor rata-rata hasil *post test* I dan *post test* II maka langkah selanjutnya adalah mencari persentase peningkatan kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV SD N Gedongkiwo. Untuk mengetahui persentase peningkatan kemampuan siswa tersebut digunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{Mtes\ 2 - Mtes\ 1}{Mtes\ 1} \times 100\%$$

(Syaifuddin Azwar, 1997: 38)

Keterangan :

P = Persentase peningkatan kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa

Mtes 1 = Skor rata-rata post test siklus 1

Mtes 2 = Skor rata-rata post test siklus 2

Joko Suwandi (2011:35) yaitu bahwa suatu proses pembelajaran dianggap tuntas jika 80% dari jumlah siswa memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran tersebut. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus berikut.

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

K. Kriteria Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasan hasil transliterasi aksara Jawa ke dalam tulisan latin mencapai 80% dari seluruh jumlah siswa dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IV A SD N Gedongkiwo, Mantrijeron, Yogyakarta. Mata pelajaran yang digunakan adalah Bahasa Jawa pada materi aksara Jawa semester II tahun pelajaran 2015/2014. SD N Gedongkiwo terletak di Dusun Gedongkiwo, dekat dengan pemukiman warga dan bersebelahan dengan makam, serta jauh dari jalan raya.

Siswa kelas IV A SD N Gedongkiwo berjumlah 25 anak, terdiri dari 14 siswa putra dan 11 siswa putri. Sarana dan prasarana komputer yang ada di SD Gedongkiwo cukup memadai dan mendukung adanya penerapan multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi. Komputer di laboratorium komputer berjumlah 26.

B. Deskripsi Data Awal Siswa

Hasil *pre test* yang dilaksanakan tanggal 11 Mei 2015 pada siswa kelas IV A SD N Gedongkiwo materi transliterasi aksara *legena* dengan dan tanpa *sandhangan* dalam tulisan latin menunjukkan hasil yang masih rendah. Persentase hasil tes menunjukkan 92% siswa atau 22 anak belum mencapai nilai ketuntasan minimal 65, sedangkan 8% atau 2 siswa sudah mencapai nilai ketuntasan minimal namun satu diantaranya tidak lebih dari nilai minimal tersebut. Persentase hasil *pre test* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Persentase Hasil *Pre Test* Siswa

No	Kategori Nilai	Pre test	
		Jumlah Siswa	Persentase
1.	Mencapai KKM (≥ 65)	2	8%
2.	Tidak mencapai KKM (< 65)	23	92%
Jumlah		25	100%

Dari data dalam tabel tersebut, dapat dilihat bahwa persentase keberhasilan siswa dalam mentransliterasi aksara *legena* masih jauh dari kriteria keberhasilan sebesar 80%. Hal ini menandakan bahwa kemampuan siswa kelas IVA SD N Gedongkiwo dalam membaca aksara Jawa *legena* dengan dan tanpa *sandhangan* masih rendah.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 sampai dengan 30 Mei 2015. Penelitian siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian dilaksanakan pada saat pelajaran menggunakan jam pelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran bahasa Jawa agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, ditambah jam pelajaran seni tari yang kosong sehingga dalam satu minggu dilaksanakan dua pertemuan.

Pada tahap perencanaan tindakan siklus I, peneliti melaksanakan kegiatan, yaitu:

- menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran
- mempersiapkan multimedia pembelajaran *Senenge Sinau Aksara Jawa*
- menyusun aksara Jawa yang akan ditampilkan pada *LCD*
- mempersiapkan lembar kertas untuk menulis aksara Jawa
- menyusun soal *pre test* dan *post test*

f. menyusun lembar observasi

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Pertemuan Pertama

Tindakan siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 12 Mei 2015 dengan materi mentransliterasi aksara Jawa *legena* ke dalam tulisan latin.

Kegiatan yang dilaksanakan pertama-tama adalah membuka pelajaran dengan salam, mengabsen siswa, dilanjutkan pemberian motivasi kepada siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai juga disampaikan pada siswa. Guru juga memberikan aturan selama pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

Guru memulai pembelajaran dengan mengajak siswa menyebutkan 20 aksara Jawa. Selanjutnya Guru bertanya pada siswa apakah sudah bisa membaca 20 aksara Jawa tersebut. Siswa diminta membaca huruf satu-persatu aksara Jawa yang ditampilkan pada layar *LCD*. Siswa ditunjuk satu-persatu untuk membaca aksara Jawa tersebut. Beberapa siswa mampu menjawab dengan benar, namun sebagian besar siswa menjawab kurang tepat. Dari kegiatan ini dapat diketahui bahwa hafalan siswa dalam membaca aksara Jawa masih rendah.

Siswa diminta untuk menyalakan komputer masing-masing kemudian membuka multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* yang sudah ada pada setiap komputer. Siswa dibimbing guru untuk masuk menu *njelajah* kemudian menu *legena* lalu menuju gambar 1. Siswa diminta menemukan huruf-huruf Jawa yang ada pada gambar, lalu mengklik huruf tersebut dan mendengarkan bunyi huruf melalui *headphone* masing-masing agar tidak mengganggu teman yang lain.

Begitu seterusnya sampai gambar 3. Siswa boleh mengulang dari gambar 1 sampai 3 agar lebih mudah hafal. Setelahnya, siswa dibimbing masuk menu aksara *legena* secara lengkap. Siswa bisa melihat semua aksara lengkap dengan bunyi huruf dan contoh penggunaannya dalam susunan kata. Siswa boleh mengulang lagi agar mudah hafal.

Siswa yang merasa sudah hafal diizinkan mencoba mengerjakan latihan soal *gladhen 1*, kemudian melaporkan hasilnya pada guru. Siswa yang sudah mencoba mengerjakan latihan soal boleh membuka menu *legena* lagi untuk menguatkan hafalan kemudian boleh mencoba soal latihan lagi.

Siswa diminta keluar dari multimedia tersebut setelah semua siswa mencoba latihan soal. Siswa kembali diminta untuk menebak beberapa huruf Jawa yang ditampilkan menggunakan *LCD*. Hampir seluruh siswa bisa membaca aksara Jawa yang ditampilkan. Setelah itu siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian mengumpulkan pekerjaan mereka tersebut pada guru.

Setelah selesai, siswa boleh masuk multimedia aksara Jawa itu lagi untuk mencoba permainan dalam menu *dolanan*. Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan pada siswa untuk terus belajar agar lebih memahami materi yang dipelajari hari ini.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Jumat, 15 Mei 2015. Kegiatan yang dilaksanakan pertama-tama adalah membuka pelajaran dengan salam, mengabsen siswa, dilanjutkan pemberian motivasi kepada siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai juga disampaikan pada

siswa. Guru juga memberikan aturan selama pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

Guru memulai pembelajaran dengan mengajak siswa menyebutkan 20 aksara Jawa *legena*. Siswa diminta membaca huruf satu-persatu aksara Jawa yang ditampilkan pada layar *LCD* untuk mengulangi materi pelajaran sebelumnya. Lebih dari 12 siswa sudah mampu membaca aksara Jawa yang ditampilkan di *LCD* oleh guru, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca aksara Jawa sudah sedikit meningkat dibandingkan dengan pertemuan pertama. Guru melanjutkan dengan menampilkan satu aksara Jawa *legena* biasa dan satu aksara Jawa *legena* yang disertai *sandhangan*. Guru bertanya pada siswa “ini sama sama huruf *ha*, tetapi yang satu ada tambahan tandanya, apa namanya?”, salah seorang siswa menjawab dengan benar, guru melanjutkan dengan bertanya “lalu bunyinya bagaimana?” siswa tadi menjawab lagi dengan benar. Siswa yang lain ada yang terlihat bingung, kemudian guru menjelaskan fungsi tambahan tanda atau *sandhangan* tersebut.

Siswa diminta untuk menyalakan komputer masing-masing kemudian membuka multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* yang sudah ada pada setiap komputer. Siswa dibimbing guru untuk masuk menu *njelajah* kemudian menu *sandhangan*. Dari gambar yang disajikan dalam menu tersebut, siswa diminta menemukan aksara *sandhangan* yang ada pada gambar, lalu mengklik huruf tersebut sehingga keluar nama tanda tersebut beserta bunyinya dan contoh penggunaan dalam aksara *legena* beserta bunyi bacaannya. Begitu seterusnya sampai menemukan 5 aksara *sandhangan*. Siswa boleh mengulang kelima aksara

sandhangan tersebut agar lebih mudah hafal. Siswa juga diperbolehkan untuk masuk dalam menu *legena* lagi untuk memperkuat hafalan aksara *legena*.

Siswa mengerjakan latihan soal *gladhen 2*, kemudian melaporkan hasilnya pada guru. Siswa yang sudah mencoba mengerjakan latihan soal boleh membuka menu *njelajah* lagi untuk menguatkan hafalan kemudian boleh mencoba soal latihan lagi. Siswa yang ingin mengerjakan lagi *gladhen 1* diperbolehkan.

Guru meminta siswa untuk keluar dari multimedia tersebut setelah semua siswa mencoba latihan soal. Siswa kembali diminta untuk menebak beberapa huruf Jawa yang ditampilkan menggunakan *LCD*. Lebih dari setengah jumlah siswa bisa membaca aksara Jawa yang ditampilkan dengan benar. Setelah itu siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian mengumpulkan pekerjaan mereka tersebut pada guru.

Setelah selesai, siswa boleh masuk multimedia aksara Jawa itu lagi untuk mencoba permainan dalam menu *dolanan*. Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan pada siswa untuk terus belajar agar lebih memahami materi yang dipelajari hari ini.

c. Observasi

1) Observasi siswa

Observasi yang dilakukan terhadap siswa dalam penelitian ini terdiri dari 8 butir pengamatan. Observasi yang dilakukan pada pertemuan pertama menunjukkan hasil yang kurang baik. Dari 8 butir pengamatan tersebut yang terlaksana dengan baik ada 2 butir pengamatan, yaitu butir ke 1 dan butir ke 5.

Butir pengamatan yang belum terlaksana dengan kategori baik yaitu butir pengamatan ke-2, 3, 4, 6, 7 dan butir ke 8. Ke enam butir tersebut belum termasuk kategori baik karena pada butir pengamatan ke-2, saat guru menjelaskan mengenai multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, beberapa siswa sudah memperhatikan, namun masih terdengar suara siswa yang mengobrol dan ada siswa yang sudah sibuk menyalakan komputer padahal belum diminta. Pada butir pengamatan ke-3 siswa sudah mengoperasikan komputernya masing-masing, namun ada beberapa siswa yang salah dalam pengaturan komputer sehingga harus ada perbaikan dalam tampilannya, akibatnya siswa juga kesulitan menemukan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* yang sudah disiapkan sebelumnya. Pada pengamatan butir ke-4 sebagian siswa tidak mendengarkan penjelasan guru tentang cara penggunaan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, mereka sudah sibuk memasuki menu-menu yang ada pada multimedia tersebut. Pada butir pengamatan ke-6 dan ke-7, menunjukkan bahwa selama pembelajaran menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, siswa belum terbimbing dan belum terawasi, banyak siswa yang masih mengoperasikan game pada komputernya di luar multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Hasil observasi pada butir ke-8 menunjukkan bahwa siswa belum banyak yang bertanya jika mengalami kesulitan dalam pengoperasian multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*.

Pada pembelajaran pertemuan kedua, hasil menunjukkan ada 5 butir pengamatan yang sudah terlaksana dengan baik. Kelima butir pengamatan tersebut yaitu, butir ke-1,3,4,5, dan butir ke-8. Butir pengamatan yang belum terlaksana dengan baik ada 3, yaitu butir ke-2 siswa memperhatikan

penjelasan guru mengenai multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, butir ke-6 siswa terawasi selama menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, dan butir ke-7 siswa terbimbing selama menggunakan media *Senenge Sinau Aksara Jawa*.

Ketiga butir pengamatan yang belum termasuk dalam kategori baik dikarenakan saat guru menjelaskan mengenai multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* masih banyak siswa yang tidak memperhatikan, mereka justru bermain dengan game yang ada pada komputer. Siswa yang terawasi dalam menggunakan multimedia hanya mereka yang berada dibarisan depan. Siswa yang terbimbing selama menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* hanya setengah dari jumlah siswa yang kebanyakan perempuan.

2) Observasi guru

Observasi yang dilakukan terhadap guru pada penelitian ini terdiri dari 8 butir pengamatan. Pada pertemuan pertama sudah ada 1 butir pengamatan yang termasuk ke dalam kategori sangat baik yaitu butir ke-1, dan 3 butir pengamatan yang termasuk ke dalam kategori baik yaitu butir ke-2, 3, dan butir ke-5. Butir pengamatan yang belum terlaksana dengan baik yaitu butir ke-4,6,7, dan ke-8.

Butir pengamatan yang belum terlaksana dengan kategori baik dikarenakan guru belum menjelaskan secara detail cara dan langkah-langkah menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Guru belum dapat mengawasi secara keseluruhan semua siswa saat belajar menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Guru juga belum dapat membimbing semua siswa dalam menggunakan multimedia *Senenge Sinau*

Aksara Jawa. Guru juga belum dapat membimbing kesulitan menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*.

Pada pertemuan kedua, 1 butir pengamatan terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu butir ke-1, dan butir pengamatan lain yang diamati sudah terlaksana dengan kategori baik.

d. Hasil Tes

Setelah proses pembelajaran selesai, maka dilakukan tes akhir yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa. Hasil tes siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Nilai Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Siklus 1		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Nilai
1	LF	75	60	67.5
2	CK	40	40	40
3	LBK	50	40	45
4	RN	80	40	60
5	BNP	60	45	52.5
6	H	70	60	65
7	EBRP	45	45	45
8	WGP	75	50	62.5
9	FCP	85	50	67.5
10	ASLE	75	70	72.5
11	ANH	55	40	47.5
12	IRS	80	50	65
13	PDP	50	45	47.5
14	B	85	60	72.5
15	ABA	50	50	50
16	NDR	80	50	65
17	VPP	70	60	65
18	VFBA	50	30	40
19	NAS	75	55	65
20	FSH	75	65	70
21	FD	75	40	57.5

No	Nama Siswa	Siklus 2		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Nilai
22	AAP	65	30	47.5
23	MDA	85	60	72.5
24	MN	65	50	57.5
25	AF	90	70	80
Nilai Rata-rata				59,20
Nilai Tertinggi				80
Nilai Terendah				40

Hasil perhitungan tes siklus I kemudian dihitung persentase siswa yang sudah mencapai KKM dan belum mencapai KKM. Hasil perhitungan tes siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Persentase Siswa yang Mencapai KKM dan Tidak Mencapai KKM pada *Pre Test* dan pada Siklus I

No	Kategori Nilai	Pre test		Siklus I	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Mencapai KKM (≥ 65)	2	8%	11	44%
2.	Tidak mencapai KKM (< 65)	23	92%	14	56%
Jumlah		25	100%	25	100%

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil tes siklus I dibandingkan dengan hasil *pre test*.

e. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mencari kekurangan-kekurangan yang ada pada saat pelaksanaan pembelajaran dan dalam penerapan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Refleksi siklus I memberikan hasil bahwa penerapan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* pada semua siswa sudah digunakan dengan benar, hanya saja ada beberapa siswa yang fokusnya teralih pada permainan yang ada pada multimedia tersebut dan *game* pada komputer yang digunakan siswa.

Kegiatan yang dilakukan siswa terlalu singkat, hanya mengamati dan mendengarkan bunyi huruf, hal ini mungkin terlalu mudah selesai sehingga siswa cepat beralih pada menu lain. Guru belum bisa mengawasi dan membimbing semua siswa. Soal pada menu *gladhen* tidak bisa digunakan untuk penilaian tetapi hanya bisa digunakan untuk latihan karena bentuk soal tidak berubah sehingga siswa bisa menjawab dengan hafalan kunci jawaban. Dengan masih adanya siswa yang kurang fokus dalam menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, maka siklus II guru akan lebih membimbing siswa agar fokus terhadap materi yang sedang dipelajari. Dalam kegiatan pembelajaran, selain mengamati huruf siswa juga diminta untuk mencatatnya dalam selembar kertas yang sudah disediakan oleh guru sehingga aktivitas pembelajaran siswa meningkat. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat mengurangi berpindahannya fokus siswa pada *game* yang ada pada komputer.

3. Pelaksanaan tindakan Siklus II

a. Pertemuan Pertama

Tindakan siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa 19 Mei 2015 dengan materi mentransliterasi aksara Jawa ke dalam tulisan latin.

Kegiatan yang dilaksanakan pertama-tama adalah membuka pelajaran dengan salam, mengabsen siswa, dilanjutkan pemberian motivasi kepada siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai juga disampaikan pada siswa. Guru juga memberikan aturan yang lebih tegas pada siswa agar selama pembelajaran lebih memperhatikan sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

Guru memulai pembelajaran dengan mengajak siswa menyebutkan 20 aksara Jawa. Selanjutnya Guru bertanya pada siswa apakah masih ingat 20 huruf Jawa yang dipelajari pertemuan sebelumnya. Siswa diminta membaca huruf satu-persatu aksara Jawa yang ditampilkan pada *LCD*. Siswa ditunjuk satu-persatu untuk membaca aksara Jawa tersebut. Beberapa siswa mampu menjawab dengan benar, namun ada juga yang menjawab kurang tepat. Dari kegiatan ini dapat diketahui bahwa hafalan siswa dalam membaca aksara Jawa masih rendah namun sudah meningkat dibandingkan dengan pertemuan pertama pada siklus I.

Siswa diminta untuk menyalakan komputer masing-masing kemudian membuka media *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Sebelumnya, setiap siswa dibagi lembaran kertas dengan tabel yang disiapkan untuk menulis aksara Jawa. Siswa dibimbing guru untuk masuk menu *njelajah* kemudian menu *legena* lalu menuju gambar 1 dan seterusnya seperti minggu lalu, akan tetapi kegiatan siswa ditambah dengan menyalin 20 aksara tersebut dalam kertas yang sudah disediakan guru. Guru memperhatikan siswa satu persatu sehingga terawasi selama menggunakan multimedia tersebut. Siswa melakukannya secara berulang kemudian mengerjakan soal latihan *gladhen 1* dan melaporkan hasilnya pada guru.

Siswa diminta untuk keluar dari media tersebut setelah semua siswa mencoba latihan soal. Siswa kembali diminta untuk menebak beberapa huruf Jawa yang ditampilkan menggunakan *LCD*. Setelah itu siswa mengerjakan soal evaluasi.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Jumat 22 Mei 2015. Kegiatan yang dilaksanakan pertama-tama adalah membuka pelajaran dengan salam, mengabsen siswa, dilanjutkan pemberian motivasi kepada siswa untuk mengikuti pelajaran

dengan baik. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai juga disampaikan pada siswa. Guru menegaskan kembali aturan selama pembelajaran agar siswa lebih fokus selama pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

Siswa diminta membaca huruf satu-persatu aksara Jawa yang ditampilkan pada layar *LCD* untuk mengulangi materi pelajaran sebelumnya. Hampir seluruh siswa sudah mampu membaca aksara Jawa dengan benar, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca aksara Jawa sudah meningkat dibandingkan dengan siklus pertama. Guru melanjutkan dengan menampilkan satu aksara Jawa *legena* biasa dan satu aksara Jawa *legena* yang disertai *sandhangan*. Guru bertanya pada siswa “siapa yang masih ingat ini dibaca apa?”, ada beberapa siswa yang menjawab dengan benar. Hal ini juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa dengan *sandhangan*.

Siswa diminta untuk menyalakan komputer masing-masing kemudian membuka multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Siswa dibimbing guru untuk masuk menu *njelajah* kemudian menu *sandhangan*. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sama seperti pada siklus I, hanya ditambah menyalin aksara *sandhangan* ke dalam kertas yang sudah disediakan guru seperti pada pertemuan sebelumnya. Siswa diperbolehkan mengulang kelima aksara *sandhangan* tersebut agar lebih mudah hafal. Siswa juga diperbolehkan untuk masuk dalam menu *legena* lagi untuk memperkuat hafalan aksara *legena*.

Siswa mengerjakan latihan soal *gladhen 2*, kemudian melaporkan hasilnya pada guru. Hasilnya sudah lebih baik dari siklus I. Siswa yang sudah mencoba mengerjakan latihan soal boleh membuka menu *njelajah* lagi untuk menguatkan

hafalan kemudian boleh mencoba soal latihan lagi. Siswa yang ingin mengerjakan lagi *gladhen I* diperbolehkan.

Siswa diminta untuk keluar dari multimedia tersebut setelah semua siswa mencoba latihan soal. Siswa kembali diminta untuk menebak beberapa huruf Jawa yang ditampilkan menggunakan *LCD*. Hampir seluruh siswa bisa membaca aksara Jawa yang ditampilkan. Setelah itu siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian mengumpulkan pekerjaan mereka tersebut pada guru.

Setelah selesai, siswa boleh masuk multimedia aksara Jawa itu lagi untuk mencoba permainan dalam menu *dolanan*. Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan pada siswa untuk terus belajar agar lebih memahami materi yang dipelajari hari ini.

c. Observasi

1) Observasi siswa

Observasi dilakukan terhadap siswa dalam penelitian ini terdiri dari 8 butir pengamatan. Observasi yang dilakukan pada pertemuan pertama menunjukkan hasil yang kurang baik, namun ada peningkatan dibanding observasi pertemuan pertama pada siklus I. Pada siklus I, butir pengamatan yang termasuk dalam kategori baik baru ada 2 butir pengamatan, pada siklus II ini sudah ada 1 butir pengamatan yang terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu butir ke- 1, dan 3 butir pengamatan yang terlaksana dengan kategori baik, yaitu butir ke 3, 5, dan ke-8.

Butir pengamatan yang belum terlaksana dengan kategori baik yaitu, butir pengamatan ke- 2,4,6, dan butir ke-7. Keempat butir tersebut belum termasuk kategori baik karena pada butir pengamatan ke-2, saat guru

menjelaskan mengenai multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, beberapa siswa sudah memperhatikan, namun masih terdengar suara siswa yang mengobrol dan ada siswa yang sudah sibuk menyalakan komputer padahal belum diminta. Pada pengamatan butir ke-4 sebagian siswa tidak mendengarkan penjelasan guru tentang cara penggunaan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, mereka sudah sibuk memasuki menu-menu yang ada pada multimedia tersebut. Pada butir pengamatan ke-6 dan ke-7, menunjukkan bahwa selama pembelajaran menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, siswa belum terbimbing dan belum terawasi, banyak siswa yang masih mengoperasikan game pada komputernya di luar multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, namun ada peningkatan dibanding observasi siklus I. Pada siklus I hampir semua siswa sibuk sendiri, pada siklus II siswa yang sibuk bermain sudah berkurang.

Pada pembelajaran pertemuan kedua, hasil menunjukkan ada 3 butir pengamatan yang sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu butir ke 1,3, dan butir ke 8. Butir pengamatan lain yang diamati sudah terlaksana dengan kategori baik.

2) Observasi guru

Observasi yang dilakukan terhadap guru pada penelitian ini terdiri dari 8 butir pengamatan. Pada pertemuan pertama siklus II ini sudah ada 2 butir pengamatan yang termasuk ke dalam kategori sangat baik yaitu butir ke-1 dan 8. Selain itu ada 3 butir pengamatan yang termasuk ke dalam kategori baik yaitu butir ke-2, 3, dan butir ke-5. Butir pengamatan yang belum terlaksana dengan baik yaitu butir ke-4, 6, dan ke 7.

Butir pengamatan yang belum terlaksana dengan kategori baik dikarenakan guru belum menjelaskan secara detail cara dan langkah-langkah menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Guru belum dapat mengawasi secara keseluruhan semua siswa saat belajar menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Guru juga belum dapat membimbing semua siswa dalam menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*.

Pada pertemuan kedua, 4 butir pengamatan terlaksana dengan kategori sangat baik, yaitu butir ke 1, 4, 5, dan butir ke-8. Butir pengamatan yang diamati lainnya sudah terlaksana dengan baik.

d. Hasil Tes

Setelah proses pembelajaran selesai, maka dilakukan tes akhir yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa. Hasil tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Nilai Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Siklus 2		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Nilai
1	LR	85	55	70
2	CK	60	50	55
3	LBK	75	50	62.5
4	RN	80	70	75
5	BNP	75	70	72.5
6	H	80	65	72.5
7	EBRP	70	50	60
8	WGP	90	95	92.5
9	FCP	90	80	85
10	ASLE	100	80	90
11	ANH	75	60	67.5
12	IRS	90	70	80
13	PDP	80	70	75

No	Nama Siswa	Siklus 2		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Nilai
14	B	90	85	87.5
15	ABA	70	75	72.5
16	NDR	90	85	87.5
17	VPP	90	65	77.5
18	VFBA	80	50	65
19	NAS	90	85	87.5
20	FSH	80	80	80
21	FD	80	60	70
22	AAP	70	50	60
23	MDA	90	60	75
24	MN	70	70	70
25	AF	100	100	100
Nilai Rata-rata				75,60
Nilai Tertinggi				100
Nilai Terendah				55

Hasil tes siklus II kemudian dihitung persentase siswa yang suda mencapai KKM dan belum mencapai KKM. Hasil perhitungan tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Persentase Siswa yang Mencapai KKM dan Tidak Mencapai KKM pada Pre Test, Siklus I dan Siklus II

No	Kategori Nilai	Pre test		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persen tase	Jumlah Siswa	Persen tase	Jumlah Siswa	Persen tase
1.	Mencapai KKM (≥ 65)	2	8%	11	44%	21	84%
2.	Tidak mencapai KKM (< 65)	23	92%	14	56%	4	16%
Jumlah		25	100%	25	100%	25	100%

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil tes pada siklus II dibandingkan dengan hasil *pre test* dan hasil tes pada siklus I.

e. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mencari kemungkinan penyebab kekurangan-kekurangan yang ada pada saat pelaksanaan penerapan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* dalam kegiatan pembelajaran aksara Jawa. Refleksi siklus II memberikan hasil yang baik dari penerapan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Semua siswa sudah menggunakan multimedia tersebut dengan benar. Guru juga sudah memberikan bimbingan kepada semua siswa dalam menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Aktivitas belajar siswa meningkat sehingga siswa lebih fokus dalam menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*.

D. Pembahasan

Nilai rata-rata kelas pada pra siklus adalah 43,8 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 20. Dari 25 siswa ada 2 anak yang mencapai KKM dengan persentase ketuntasan 8% dengan demikian masih ada 23 anak yang nilainya belum mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa masih rendah.

Peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo melalui penerapan multimedia pembelajaran *Senenge Sinau Aksara Jawa* pada siklus I dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti bahwa pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 siswa dengan persentase 44%, dibandingkan dengan pra siklus yaitu sebanyak 2 siswa dengan persentase 8%. Dari data tersebut dapat dilihat adanya peningkatan sebesar 36%. Hasil belajar membaca aksara Jawa siswa pada siklus I lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada pra siklus. Pada siklus I nilai rata-rata

kelas meningkat dari 43,8 menjadi 59,20 dengan nilai minimal yang diperoleh siswa adalah 40 dan nilai maksimal yang diperoleh siswa adalah 80.

Pada siklus II, nilai rata-rata kelas mencapai 75,60 dengan nilai minimal yang diperoleh siswa adalah 55 dan nilai maksimal yang dapat dicapai siswa adalah 100. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada siklus II mencapai 75,60 dibanding dengan nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 59,20 terdapat peningkatan 16,4. Dari data siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 21 siswa dengan persentase 84%, dibandingkan dengan siklus I yaitu sebanyak 11 siswa atau 44% terdapat peningkatan 40%. Persentase siswa yang mencapai KKM adalah 84% sehingga pembelajaran siklus II dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan pembelajaran tersebut diakibatkan oleh penerapan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Nilai siswa dari hasil transliterasi aksara Jawa ke dalam huruf latin dapat meningkat setelah diberi tindakan yaitu penerapan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* dalam pembelajaran aksara Jawa yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Multimedia pembelajaran membuat siswa lebih berminat dalam belajar sehingga bisa menangkap materi dengan lebih baik. Hal ini sesuai dengan fungsi media yaitu penggunaan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Siswa menjadi lebih semangat belajar aksara Jawa sehingga kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa yang diukur menggunakan tes transliterasi aksara Jawa ke dalam tulisan latin dapat meningkat.

Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan aspek kognitif ditunjukkan dari hasil belajar siswa, sedangkan pada aspek afektif dan psikomotor ditunjukkan dari aktivitas belajar dan sikap siswa selama pembelajaran. Penggunaan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* dalam pembelajaran membuat siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar yaitu mengoperasikan komputer untuk mengamati isi multimedia, mencari aksara Jawa pada gambar, mengeja, menulis, dan mengerjakan soal latihan. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa tujuan psikomotor sudah tercapai. Pada aspek afektif, penggunaan multimedia ini membuat siswa lebih disiplin dan bertanggungjawab selama mengoperasikan multimedia menggunakan komputer. Siswa juga saling membantu teman yang kesulitan dalam mengoperasikan komputer. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dilakukan dengan cara melakukan aktivitas belajar siswa yaitu mengoperasikan dan mengamati multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*, mendemonstrasikan aksara Jawa, mengeja aksara Jawa, menulis aksara Jawa, dan mengerjakan soal latihan. Penggunaan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar aksara Jawa dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil transliterasi aksara Jawa ke dalam tulisan latin. Pada pra siklus, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 2 siswa atau 8% menjadi 11 siswa atau 44% pada siklus I dan meningkat menjadi 21 siswa atau 84% pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil, penelitian maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran bahasa Jawa untuk mengajarkan materi aksara Jawa karena media ini melibatkan siswa untuk menggunakannya secara langsung sehingga dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* sebagai media bermain sambil belajar membaca dan menulis aksara Jawa. Siswa sebaiknya lebih fokus saat menggunakan multimedia ini agar lebih mudah paham sehingga kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa dapat meningkat.

3. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengadakan penelitian menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* diharapkan dapat mengadakan penelitian tentang penggunaan multimedia ini pada aspek lain seperti kemampuan menulis dan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald. (1978). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Benny Agus. (2004). *Media Teknologi*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Briggs, Lesle J. & Wager, Walter W. (1989). *Handbook of Procedures for the Design of Instruction*. USA: Educational Technology Publication.
- Daru Suprpto, dkk. (2003). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Djati Prihantono. (2011). *Sejarah Aksara Jawa*. Jakarta: Java Litera.
- Dwi Sunar Prasetyono. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak sejak Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- E. Mulyasa. (2010). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fasiha Fatmawati. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Laporan Penelitian*. FIP-UNY.
- Fitri Yuliawati dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Hanna Mu'awanah. (2010). *Berbicara sebagai Sarana Komunikasi*. Diakses dari <http://hannamuawanahelmoojaa.blogspot.com/2010/04/berbicara-sebagai-sarana-komunikasi.html> pada tanggal 23 Januari 2015, Jam 16.13 WIB.
- Hendro Darmodjo & Jenny R E. Kaligis. (1991). *Pendidikan IPA 2*. Jakarta: Dirjendikti.
- Iwan Binanto. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- Joko Suwandi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Qinant.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (1990). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. (Alih bahasa: Ir. Baroto Tavip Indrojarwo). Surabaya: ITS Press.
- M. Sodiq. (1994). *Kesulitan Membaca*. Jakarta: Depdikbud.
- M. Suyanto. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- Nasution, Noehi. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Gubernur Nomor 64 Tahun 2013. *Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta.
- Sabarti Akhadiah, dkk. (1991). *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Perguruan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Syaifuddin Azwar. (1997). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sa'dun Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (Filosofi, Metodologi, Implementasi)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Suharsimi Arikunto dkk. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Venny Indria Ekowati. (-). *Perubahan Sistem Pembelajaran Aksara Jawa. Laporan Penelitian*. FBS-UNY.
- Wina Sanjaya. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- Zainuddin. 1992. *Materi Pokok Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta : PT. RINEKA CIPTA.

L A M P I R A N

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD N Gedongkiwo
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas/Semester	: IV/2
Alokasi Waktu	: 2jp (2x35menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.7 Membaca huruf Jawa *legena* dengan *sandhangan* sederhana

C. INDIKATOR

- Membaca aksara Jawa *legena*
- Mentransliterasi aksara Jawa *legena* ke dalam tulisan latin

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah pembelajaran aksara Jawa menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* siswa diharapkan mampu membaca aksara Jawa *legena* dengan benar.

2. Setelah pembelajaran aksara Jawa menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* siswa diharapkan mampu mentransliterasi aksara Jawa *legena* ke dalam tulisan latin dengan benar.

E. MATERI POKOK

Aksara Jawa *legena*, *sandhangan swara* dan *panyigeg*

F. METODE PEMBELAJARAN

- *Display* multimedia interaktif
- Mengoperasikan multimedia interaktif
- Tanya jawab dan pemberian tugas

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama 2. Membuka pelajaran dengan bertanya keadaan siswa menggunakan bahasa Jawa <i>krama</i> 3. Siswa diajak menyebutkan huruf <i>hanacaraka</i> 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang akan dibahas dan media yang akan digunakan, serta tujuan pembelajaran 	5menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan multimedia yang ditampilkan di <i>LCD</i> 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> dan cara penggunaannya 3. Siswa mengoperasikan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> melalui komputernya masing-masing 4. Siswa membuka menu <i>njelajah</i> pada bagian aksara <i>legena</i>, kemudian mencoba menampilkan satu persatu aksara Jawa, kemudian mengulangi lagi 5. Siswa dibimbing guru selama mengoperasikan multimedia 6. Siswa diminta untuk membuka menu <i>gladhen</i> kemudian mencoba mengerjakan soal latihan pada <i>gladhen 1</i> 7. Siswa melaporkan skor yang didapat kepada guru 8. Siswa membuka lagi bagian menu aksara <i>legana</i> untuk mengoreksi dan mengingat-ingat kembali huruf-huruf aksara <i>legana</i> 9. Siswa menutup multimedia <i>Senenge Sinau Aksara</i> 	55menit

	<i>Jawa</i> 10. Siswa dibimbing guru menyebutkan 20 huruf aksara Jawa sambil menunjuk hurufnya pada <i>LCD</i>	
Penutup	1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal yang sulit dalam belajar aksara Jawa 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi 3. Guru menutup pembelajaran	10menit

H. SUMBER dan MEDIA

Sumber : Pepak Basa Jawa

Media : multimedia interaktif *Senenge Sinau Aksara Jawa*

I. PENILAIAN

Jenis Tes : uraian singkat

Instrumen penilaian

No	Skor
1	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
2	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
3	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
4	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
5	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
6	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
7	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
8	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
9	10 jika betul semua, 5 jika betul 2, 5 jika betul 1
10	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
Nilai	100

J. KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL

Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 65

Yogyakarta, Mei 2015

Mengetahui,

Guru Kelas IVA

Peneliti

Anang Hari Bawanu, S.Pd

Silviana Desi M

Gladhen

Asma :

Nomer Absen :

1. 110
2. 111
3. 112
4. 113
5. 114
6. 115
7. 116
8. 117
9. 118
10. 119

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD N Gedongkiwo
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas/Semester	: IV/2
Alokasi Waktu	: 2jp (2x35menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.7 Membaca huruf Jawa *legena* dengan *sandhangan* sederhana

C. INDIKATOR

- Membaca aksara Jawa *legena* menggunakan *sandhangan swara* dan *panyigeg*
- Mentransliterasi aksara Jawa *legena* menggunakan *sandhangan swara* dan *panyigeg* ke dalam tulisan latin

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah pembelajaran aksara Jawa menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* siswa diharapkan mampu membaca aksara Jawa *legena* dengan *sandhangan swara* dan *panyigeg* ke dalam tulisan latin dengan benar.

2. Setelah pembelajaran aksara Jawa menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* siswa diharapkan mampu mentransliterasi aksara Jawa *legena* dengan *sandhangan swara* dan *panyigeg* ke dalam tulisan latin dengan benar.

E. MATERI POKOK

Aksara Jawa *legena*, *sandhangan swara* dan *panyigeg*

F. METODE PEMBELAJARAN

- *Display* multimedia interaktif
- Mengoperasikan multimedia interaktif
- Tanya jawab dan pemberian tugas

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama 2. Membuka pelajaran dengan bertanya keadaan siswa menggunakan bahasa Jawa <i>krama</i> 3. Siswa diajak mengulang materi pertemuan sebelumnya yaitu aksara <i>legena</i> 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang akan dibahas dan media yang akan digunakan, serta tujuan pembelajaran 	5menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan multimedia yang ditampilkan di <i>LCD</i> 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> dan cara penggunaannya 3. Siswa mengoperasikan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> melalui komputernya masing-masing 4. Siswa membuka menu <i>njelajah</i> pada bagian <i>sandhangan</i>, kemudian mencoba menampilkan satu persatu penggunaan <i>sandhangan</i> bersama aksara <i>legena</i>. Selanjutnya siswa membuka menu <i>panyigeg</i>, kemudian mencoba menampilkan satu persatu penggunaan <i>panyigeg</i> bersama aksara <i>legena</i> 5. Siswa dibimbing guru selama mengoperasikan multimedia 	55menit

	6. Siswa diperbolehkan membuka menu aksara <i>legena</i> lagi 7. Siswa diminta untuk membuka menu <i>gladhen</i> kemudian mencoba mengerjakan soal latihan pada <i>gladhen 2</i> 8. Siswa melaporkan skor yang didapat kepada guru 9. Siswa membuka lagi bagian menu aksara <i>legana, sandhangan, dan panyigeg</i> untuk mengoreksi dan mengingat-ingat kembali huruf-huruf tersebut 10. Siswa menutup multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> kemudian dibimbing guru menyebutkan 20 huruf aksara Jawa sambil menunjuk huruf aksara Jawa yang ada pada <i>LCD</i>	
Penutup	1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal yang sulit dalam belajar aksara Jawa 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi 3. Guru menutup pembelajaran	10menit

H. SUMBER dan MEDIA

Sumber : Pepak Basa Jawa

Media : multimedia interaktif *Senenge Sinau Aksara Jawa*

I. PENILAIAN

Jenis Tes : isian singkat

Instrumen penilaian

No	Skor
1	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
2	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
3	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
4	10 jika betul semua, 5 jika betul 2, 5 jika betul 1
5	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
6	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
7	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
8	10 jika betul semua, 5 jika betul 2, 5 jika betul 1
9	10 jika betul semua, 5 jika betul 2, 5 jika betul 1
10	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
Nilai	100

J. KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL

Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 65

Yogyakarta, Mei 2015

Mengetahui,

Guru Kelas IVA

Peneliti

Anang Hari Bawanu, S.Pd

Silviana Desi M

Gladhen

Asma :

Nomer Absen :

1. ឆ្មាំ
2. ក្បាល
3. ឆ្មាំ
4. ឆ្មាំ
5. ក្បាលក្បាល
6. ឆ្មាំ
7. ក្បាលក្បាល
8. ឆ្មាំ
9. ឆ្មាំ
10. ក្បាល

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD N Gedongkiwo
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas/Semester	: IV/2
Alokasi Waktu	: 2jp (2x35menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.7 Membaca huruf Jawa *legena* dengan *sandhangan* sederhana

C. INDIKATOR

- Membaca aksara Jawa *legena*
- Mentransliterasi aksara Jawa *legena* ke dalam tulisan latin

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah pembelajaran aksara Jawa menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* siswa diharapkan mampu membaca aksara Jawa *legena* dengan benar.

2. Setelah pembelajaran aksara Jawa menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* siswa diharapkan mampu mentransliterasi aksara Jawa *legena* ke dalam tulisan latin dengan benar.

E. MATERI POKOK

Aksara Jawa *legena*, *sandhangan swara* dan *panyigeg*

F. METODE PEMBELAJARAN

- *Display* multimedia interaktif
- Mengoperasikan multimedia interaktif
- Tanya jawab dan pemberian tugas

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama 2. Membuka pelajaran dengan bertanya keadaan siswa menggunakan bahasa Jawa <i>krama</i> 3. Siswa diajak menyebutkan huruf <i>hanacaraka</i> yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang akan dibahas dan media yang akan digunakan, serta tujuan pembelajaran 	5menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan aksara Jawa yang ditampilkan di <i>LCD</i> 2. Siswa menjawab/ membunyikan satu persatu aksara Jawa yang ditampilkan 3. Siswa dibagi lembaran kertas untuk menyalin aksara Jawa yang dilihat dari multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> 4. Siswa mengoperasikan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> melalui komputernya masing-masing 5. Siswa membuka menu <i>njelajah</i> pada bagian aksara <i>legena</i>, kemudian mencoba menampilkan satu persatu aksara Jawa sambil menyalinnya ke dalam lembaran kertas yang dibagikan oleh guru, kemudian mengulangi lagi 6. Siswa dibimbing guru selama mengoperasikan multimedia 7. Siswa diminta untuk membuka menu <i>gladhen</i> kemudian mencoba mengerjakan soal latihan pada 	55menit

	<p><i>gladhen</i> 1</p> <p>8. Siswa melaporkan skor yang didapat kepada guru</p> <p>9. Siswa membuka lagi bagian menu aksara <i>legana</i> untuk mengoreksi dan mengingat-ingat kembali huruf-huruf aksara <i>legana</i> kemudian menutup multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i></p> <p>10. Siswa menyebutkan aksara Jawa yang ditampilkan pada <i>LCD</i></p>	
Penutup	<p>1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal yang sulit dalam belajar aksara Jawa</p> <p>2. Siswa mengerjakan soal evaluasi</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran</p>	10menit

H. SUMBER dan MEDIA

Sumber : Pepak Basa Jawa

Media : multimedia interaktif *Senenge Sinau Aksara Jawa*,

I. PENILAIAN

Jenis Tes : isian singkat

Instrumen penilaian

No	Skor
1	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
2	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
3	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
4	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
5	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
6	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
7	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
8	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
9	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
10	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
Nilai	100

J. KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL

Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 65

Yogyakarta, Mei 2015

Mengetahui,

Guru Kelas IVA

Peneliti

Anang Hari Bawanu, S.Pd

Silviana Desi M

Gladhen

Asma :

No Presensi :

1. ጠገ ሲገ

2. ሸገ ገ

3. ይገ ሲገ

4. ሸገ ገ ሸገ ሲገ

5. ሲገ ጠገ ሲገ ጠገ

6. ሲገ ሸገ

7. ጠገ ሸገ ሸገ ሲገ

8. ሸገ ሸገ

9. ሸገ ገ

10. ሲገ ሸገ

Asma :

Aksara Jawa

[[𐌸𐌰𐌿𐌸𐌰 𐌲𐌺𐌸𐌰𐌿𐌸𐌰]]

ha	na	ca	ra	ka
da	ta	sa	wa	la
pa	dha	ja	ya	nya
ma	ga	ba	tha	nga

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD N Gedongkiwo
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas/Semester	: IV/2
Alokasi Waktu	: 2jp (2x35menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.7 Membaca huruf Jawa *legena* dengan *sandhangan* sederhana

C. INDIKATOR

- Membaca aksara Jawa *legena* menggunakan *sandhangan swara* dan *panyigeg*
- Mentransliterasi aksara Jawa *legena* menggunakan *sandhangan swara* dan *panyigeg* ke dalam tulisan latin

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah pembelajaran aksara Jawa menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* siswa diharapkan mampu membaca aksara Jawa *legena* dengan *sandhangan swara* dan *panyigeg* ke dalam tulisan latin dengan benar.

2. Setelah pembelajaran aksara Jawa menggunakan multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* siswa diharapkan mampu mentransliterasi aksara Jawa *legena* dengan *sandhangan swara* dan *panyigeg* ke dalam tulisan latin dengan benar.

E. MATERI POKOK

Aksara Jawa *legena*, *sandhangan swara* dan *panyigeg*

F. METODE PEMBELAJARAN

- *Display* multimedia interaktif
- Mengoperasikan multimedia interaktif
- Tanya jawab dan pemberian tugas

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama 2. Membuka pelajaran dengan bertanya keadaan siswa menggunakan bahasa Jawa <i>krama</i> 3. Siswa diajak mengulang materi pertemuan sebelumnya yaitu aksara <i>legena</i> 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang akan dibahas 	5menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan aksara <i>legena</i> dengan <i>sandhangan</i> yang ditampilkan pada <i>LCD</i> 2. Siswa menjawab/ membunyikan satu persatu aksara Jawa yang ditampilkan 3. Siswa dibagi lembaran kertas untuk menyalin aksara Jawa yang dilihat dari multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> seperti pertemuan sebelumnya 4. Siswa mengoperasikan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> melalui komputernya masing-masing 5. Siswa membuka menu <i>njelajah</i> pada bagian <i>sandhangan</i>, kemudian mencoba menampilkan satu persatu penggunaan <i>sandhangan</i> bersama aksara <i>legena</i>. Selanjutnya siswa membuka menu <i>panyigeg</i>, kemudian mencoba menampilkan satu persatu penggunaan <i>panyigeg</i> bersama aksara <i>legena</i> 6. Siswa menyalin <i>sandhangan</i> dan <i>panyigeg</i> 	55menit

	<p>dalam lembar kertas yang disediakan guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa dibimbing guru selama mengoperasikan multimedia 8. Siswa diminta untuk membuka menu <i>gladhen</i> kemudian mencoba mengerjakan soal latihan pada <i>gladhen 2</i> 9. Siswa melaporkan skor yang didapat kepada guru 10. Siswa membuka lagi bagian menu aksara <i>legana, sandhangan, dan panyigeg</i> untuk mengoreksi dan mengingat-ingat kembali huruf-huruf tersebut 11. Siswa menutup multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> kemudian menyebutkan aksara Jawa yang ditampilkan pada <i>LCD</i> 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal yang sulit dalam belajar aksara Jawa 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi 3. Guru menutup pembelajaran 	10menit

H. SUMBER dan MEDIA

Sumber : Pepak Basa Jawa

Media : multimedia interaktif *Senenge Sinau Aksara Jawa*

I. PENILAIAN

Jenis Tes : isian singkat

Instrumen penilaian

No	Skor
1	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
2	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
3	10 jika betul semua, 5 jika betul 2
4	10 jika betul semua, 5 jika betul 2, 5 jika betul 1
5	10 jika betul semua, 5 jika betul 2, 5 jika betul 1
6	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
7	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
8	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
9	10 jika betul semua, 5 jika betul 2, 5 jika betul 1
10	10 jika betul semua, 5 jika betul 1
Nilai	100

J. KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL

Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 65

Yogyakarta, Mei 2015

Mengetahui,

Guru Kelas IVA

Peneliti

Anang Hari Bawanu, S.Pd

Silviana Desi M

Gladhen

Asma :

No Presensi :

1. Ես եմ
2. Կոյ Կոյ
3. Ես եմ Կոյ եմ
4. Կոյ Կոյ Կոյ
5. Կոյ եմ Կոյ
6. Կոյ Կոյ
7. Կոյ Կոյ
8. Կոյ Կոյ
9. Կոյ Կոյ Կոյ
10. Կոյ Կոյ

Asma :

Sandhangan

[[ආකූලිතය]]

i	u	e	o	è

Panyigeg

လူ့အဖွဲ့အစည်း

wignyan	layar	cecak	pangkon

Lampiran 3. Lembar Observasi Siswa

Lembar Observasi Siswa

Siklus :

Pertemuan ke- :

Hari/tanggal :

Petunjuk:

Berikan tanda (√) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

No	Butir pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa memperhatikan multimedia yang ditampilkan guru pada layar <i>lcd</i>				
2	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
3	Siswa mengoperasikan komputernya masing-masing yang telah dilengkapi dengan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
4	Siswa mendengarkan penjelasan cara menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
5	Siswa bersemangat saat menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
6	Siswa fokus pada multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> selama pembelajaran				
7	Siswa terbimbing selama menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
8	Siswa bertanya jika kesulitan dalam menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
	Jumlah Skor				

.....,

Pengamat

(.....)

Lampiran 4. Lembar Observasi Guru

Lembar Observasi Guru

Siklus :

Pertemuan ke- :

Hari/tanggal :

Petunjuk:

Berikan tanda (√) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

No	Butir pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Guru menampilkan multimedia pembelajaran di layar <i>lcd</i>				
2	Guru memberikan penjelasan mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
3	Guru meminta siswa mengoperasikan komputernya masing-masing yang telah dilengkapi dengan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
4	Guru menjelaskan cara menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
5	Guru memberi motivasi awal sebelum siswa belajar dengan menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
6	Guru mengawasi selama siswa menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
7	Guru membimbing selama menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
8	Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				
	Jumlah Skor				

.....,

Pengamat

(.....)

Gladhen

Asma : Anis f.

No Presensi : 24

1. m m gaya

2. n n jeka

3. n m paha ✓

~~4. m m data~~

5. m n nyata

6. m guba ✓

7. m n dare ✓

~~8. m ngibu ✓~~

9. m kebo

10. m Sakan ✓

60

~~65~~

Gladhen

Asma : Ramadhan

No Presensi : 4

1. m m gaya
2. n n ja
3. n m a la
4. m m sa ha
5. n m ba ta
6. m m gula
- ~~7.~~ m m anak
8. n m lu
- ~~9.~~ m m ireng
- ~~10.~~ n m tu ku roti

50

Gladhen

Asma : Vira

No Presensi : 17

1. m m gaya
2. n n jano
3. l m pala
4. a m dha
5. n m baka
6. m ga
7. m obah
8. m cepet
9. m lunga
10. m ha na ca

35

Asma : Ani S f.

1. $\pi_{151} = \text{rata}$

2. $\ln n = \ln a + \frac{1}{2}$

3. JKUJ = Jawab

4. manam - gawa mara

5. ආහාරාශ්‍රිත - Saya nyana

6. $\text{NH}_4\text{NO}_3 = \text{Kac}$

7. മത്സരം : match

8. $\text{UAA} = \text{stop}$ cara

9. lawa = ana lawa

10. $\frac{1}{x^2} = x^{-2}$ \Rightarrow $\frac{1}{x^2} = x^{-2}$ \Rightarrow $\frac{1}{x^2} = x^{-2}$

Gladhen

Asma : Anis f.

No Presensi : 24 (duapuluh empat)

1. 𑀓𑀲𑀭𑀸 = teri
2. 𑀓𑀲𑀭𑀸 = kuping
3. 𑀓𑀲𑀭𑀸 = se mar
4. 𑀓𑀲𑀭𑀸 = jeruk
5. 𑀓𑀲𑀭𑀸 = gewe re-i
6. 𑀓𑀲𑀭𑀸 = walang
7. 𑀓𑀲𑀭𑀸 = gopak
8. 𑀓𑀲𑀭𑀸 = arjuna
9. 𑀓𑀲𑀭𑀸 = bagelang
10. 𑀓𑀲𑀭𑀸 = gataz Bungkur

90

Gladhen

Asma : Ramadan dhan

No Presensi : 4

1. mami rata
- ✓ 2. mami ~~hara~~
3. mami Jawa
4. mami gaw a mara
- ✓ 5. mami saya gada
6. mami kaca
- ✓ 7. mami maka
- ✓ 8. mami ~~hara~~
9. mami hanala wa
10. mami ~~aya~~ baya

Gladhen

Asma : Ramadhan nurhidayat

No Presensi : 4

1. 𑊘𑊚𑊛 teri

2. 𑊘𑊚𑊛 jawā

3. 𑊘𑊚𑊛 semar

✓ 4. 𑊘𑊚𑊛 jaruk

5. 𑊘𑊚𑊛 gajah

✓ 6. 𑊘𑊚𑊛 layang

✓ 7. 𑊘𑊚𑊛 mdek

8. 𑊘𑊚𑊛 kelinci

✓ 9. 𑊘𑊚𑊛 magehang

10. 𑊘𑊚𑊛 semut ireng

40

50

Gladhen

Asma : Vira

No Presensi : 17

1. ~~lata~~ rata

2. ~~lata~~ rata $\frac{1}{2}$

3. ~~lata~~ jawa

4. ~~lata~~ nyawara

5. ~~lata~~ anapawa

6. ~~lata~~ nyandang

7. ~~lata~~ ~~lata~~

8. ~~lata~~ hagara

9. ~~lata~~ hangara

10. ~~lata~~ ~~lata~~ ~~lata~~

Gladhen

Asma : Vira

No Presensi : 17

✓ 1. ហិរិ ~~hari~~

✓ 2. កូតា ~~kota~~

✓ 3. សិរី semar

(20)

✓ 4. ឆៃយា gawe lō pr

✓ 5. ឆៃយា gaweroti

✓ 6. ឆៃយា natp

✓ 7. ឆៃយា sada

✓ 8. ឆៃយា golelc

✓ 9. ឆៃយា jeruk

✓ 10. ឆៃយា Arjuna

Gladhen

Asma

: Ani'3 f.

No Presensi

: 24

100

1. ᮊᮊ ᮊᮊ = lawa
2. ᮊᮊ ᮊᮊ = cara
3. ᮊᮊ ᮊᮊ = ma ta
4. ᮊᮊ ᮊᮊ ᮊᮊ ᮊᮊ = Cara nata
5. ᮊᮊ ᮊᮊ ᮊᮊ ᮊᮊ = jaya ba ya
6. ᮊᮊ ᮊᮊ = nyana
7. ᮊᮊ ᮊᮊ ᮊᮊ ᮊᮊ = hana sa pa
8. ᮊᮊ ᮊᮊ = kana
9. ᮊᮊ ᮊᮊ = dara
10. ᮊᮊ ᮊᮊ = padha

Asma

: ANIS f.

Gladhen

100

No Presensi

: 24 (dua empat)

1. မာ နာ : ma na ✓
2. ကျ ကိ = kuning ✓
3. ဇာ ဂ ဇာ နာ = cara nata ✓
4. ဇာ ဂျ က = arjuna ✓
5. မိ ဗာ ဂံ = Semarang ✓
6. ဂ ဂျ = gajah ✓
7. ဂျာ ဂံ = roti ✓
8. မျ ကျ = mungkur ✓
9. ဂိ ဂျ ကျ = jeruk ✓
10. မိ ဂံ = siti ✓

100

80

Gladhen

80

Asma : Rama

No Presensi : 4

✓ 1. ལྟ ལྟ haw'a

2. ལྟ ལྟ cara

3. ལྟ ལྟ ma ta

4. ལྟ ལྟ ལྟ ལྟ cara nat'a

✓ 5. ལྟ ལྟ ལྟ ལྟ ~~ya~~ ya ~~ya~~ ya

~~6. ལྟ ལྟ ba ka~~

7. ལྟ ལྟ ལྟ ལྟ hana sapa

8. ལྟ ལྟ kana

9. ལྟ ལྟ dara

10. ལྟ ལྟ pa dha

: Ramadhan

: 9

70

1. ലാ ലാ maba
2. അ അ kuniy
- ✓ 3. അ ന അ ലാ gā ra ka ka
- ✓ 4. അ ഡ അ ~~ka juna~~ ka juna
5. അ ല അ se ma rang
6. അ ഡ ~~gā h~~
- ✓ 7. അ ന അ se ti
- ✓ 8. അ അ mung ~~ka~~
- ✓ 9. അ ന അ ~~me ro ka ra~~ je ru ba
- ✓ 10. അ അ di ti

Asma

: Vira

No Presensi

: 17

80

1. 𑌕𑌕 𑌕𑌕
ha ca
2. 𑌕𑌕 𑌕𑌕
Carca
3. 𑌕𑌕 𑌕𑌕
Ma ta
4. 𑌕𑌕 𑌕𑌕 𑌕𑌕 𑌕𑌕
ca ra ha ta
5. 𑌕𑌕 𑌕𑌕 𑌕𑌕 𑌕𑌕
Ja ya ba ya
6. 𑌕𑌕 𑌕𑌕
nya na
- ✓ 7. 𑌕𑌕 𑌕𑌕 𑌕𑌕 𑌕𑌕
ha ~~na~~ pa
8. 𑌕𑌕 𑌕𑌕
Ja ha
- ✓ 9. 𑌕𑌕 𑌕𑌕
~~ma~~ ra
10. 𑌕𑌕 𑌕𑌕
Pa Dha

Asma

: vira

No Presensi

: 17.

(50)

1. 𑀧𑀺𑀓𑀸𑀓𑀺𑀓 mata

~~2. 𑀧𑀺𑀓𑀸𑀓𑀺𑀓 kara~~

3. 𑀧𑀺𑀓𑀸𑀓𑀺𑀓 cara nata

4. 𑀧𑀺𑀓𑀸𑀓𑀺𑀓 arjuna

5. 𑀧𑀺𑀓𑀸𑀓𑀺𑀓 marang

6. 𑀧𑀺𑀓𑀸𑀓𑀺𑀓 gasah

7. 𑀧𑀺𑀓𑀸𑀓𑀺𑀓 mara

8. 𑀧𑀺𑀓𑀸𑀓𑀺𑀓 gur

9. 𑀧𑀺𑀓𑀸𑀓𑀺𑀓 gajahmungkur

(50) ~~10. 𑀧𑀺𑀓𑀸𑀓𑀺𑀓 teri~~

Lembar Observasi Siswa

Siklus : 1

Pertemuan ke- : 1

Hari/tanggal : Selasa / 12 Mei 2015

Petunjuk:

Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

No	Butir pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa memperhatikan multimedia yang ditampilkan guru pada layar lcd		✓		
2	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				✓
3	Siswa mengoperasikan komputernya masing-masing yang telah dilengkapi dengan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
4	Siswa mendengarkan penjelasan cara menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				✓
5	Siswa bersemangat saat menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
6	Siswa fokus pada multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> selama pembelajaran				✓
7	Siswa terbimbing selama menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
8	Siswa bertanya jika kesulitan dalam menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
	Jumlah Skor				

Yogyakarta, 12 Mei 2015

Pengamat

(Nurma Fahma S.)

Lembar Observasi Guru

Siklus : 1

Pertemuan ke- : 1

Hari/tanggal : Selasa / 12 Mei 2015

Petunjuk:

Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

No	Butir pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Guru menampilkan multimedia pembelajaran di layar lcd	✓			
2	Guru memberikan penjelasan mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
3	Guru meminta siswa mengoperasikan komputernya masing-masing yang telah dilengkapi dengan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
4	Guru menjelaskan cara menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
5	Guru memberi motivasi awal sebelum siswa belajar dengan menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
6	Guru mengawasi selama siswa menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				✓
7	Guru membimbing selama menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
8	Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				✓
Jumlah Skor					

Yogyakarta, 12 Mei 2015

Pengamat

(Kurnia Fatma S...)

(Kurnia Fatma S...)

Lembar Observasi Siswa

Siklus : 1

Pertemuan ke-: 2

Hari/tanggal : Jumat / 15 Mei 2015

Petunjuk:

Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

No	Butir pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa memperhatikan multimedia yang ditampilkan guru pada layar lcd		✓		
2	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>				✓
3	Siswa mengoperasikan komputernya masing-masing yang telah dilengkapi dengan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
4	Siswa mendengarkan penjelasan cara menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
5	Siswa bersemangat saat menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
6	Siswa fokus pada multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> selama pembelajaran			✓	
7	Siswa terbimbing selama menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
8	Siswa bertanya jika kesulitan dalam menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
	Jumlah Skor				

Yogyakarta, 15 Mei 2015

Pengamat

Kurnia

(Kurnia Farma - S.)

Lembar Observasi Guru

Siklus : 1
 Pertemuan ke- : 2
 Hari/tanggal : Jumat / 15 Mei 2015

Petunjuk:

Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

No	Butir pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Guru menampilkan multimedia pembelajaran di layar lcd	✓			
2	Guru memberikan penjelasan mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
3	Guru meminta siswa mengoperasikan komputernya masing-masing yang telah dilengkapi dengan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
4	Guru menjelaskan cara menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
5	Guru memberi motivasi awal sebelum siswa belajar dengan menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
6	Guru mengawasi selama siswa menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
7	Guru membimbing selama menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
8	Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
Jumlah Skor					

Yogyakarta, 15 Mei 2015

Pengamat

Kurnia Fatma S.

(Kurnia Fatma S.)

Lembar Observasi Siswa

Siklus : 2

Pertemuan ke- : 1

Hari/tanggal : Selasa / 26 Mei 2015

Petunjuk:

Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

No	Butir pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa memperhatikan multimedia yang ditampilkan guru pada layar lcd	✓			
2	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
3	Siswa mengoperasikan komputernya masing-masing yang telah dilengkapi dengan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
4	Siswa mendengarkan penjelasan cara menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
5	Siswa bersemangat saat menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
6	Siswa fokus pada multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> selama pembelajaran				✓
7	Siswa terbimbing selama menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
8	Siswa bertanya jika kesulitan dalam menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
	Jumlah Skor				

Yogyakarta, 26 Mei 2015

Pengamat

(Kurnia Fatma S.)

Lembar Observasi Guru

Siklus : 2

Pertemuan ke- : 1

Hari/tanggal : Selasa / 26 Mei 2015

Petunjuk:

Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

No	Butir pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Guru menampilkan multimedia pembelajaran di layar lcd	✓			
2	Guru memberikan penjelasan mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
3	Guru meminta siswa mengoperasikan komputernya masing-masing yang telah dilengkapi dengan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
4	Guru menjelaskan cara menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
5	Guru memberi motivasi awal sebelum siswa belajar dengan menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
6	Guru mengawasi selama siswa menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
7	Guru membimbing selama menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>			✓	
8	Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>	✓			
Jumlah Skor					

Yogyakarta, 26 Mei 2015

Pengamat



(Kurnia Fatma S.)

Lembar Observasi Siswa

Siklus : 2

Pertemuan ke- : 2

Hari/tanggal : Jumat / 29 Mei 2015

Petunjuk:

Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

No	Butir pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa memperhatikan multimedia yang ditampilkan guru pada layar lcd	✓			
2	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
3	Siswa mengoperasikan komputernya masing-masing yang telah dilengkapi dengan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>	✓			
4	Siswa mendengarkan penjelasan cara menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
5	Siswa bersemangat saat menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
6	Siswa fokus pada multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i> selama pembelajaran		✓		
7	Siswa terbimbing selama menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
8	Siswa bertanya jika kesulitan dalam menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>	✓			
Jumlah Skor					

Yogyakarta, 29 Mei 2015

Pengamat

(Handwritten Signature)

(Kurnia Fatma S...)

Lembar Observasi Guru

Siklus : 2
 Pertemuan ke- : 2
 Hari/tanggal : 29 Mei 2015

Petunjuk:

Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

No	Butir pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Guru menampilkan multimedia pembelajaran di layar lcd	✓			
2	Guru memberikan penjelasan mengenai multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
3	Guru meminta siswa mengoperasikan komputernya masing-masing yang telah dilengkapi dengan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
4	Guru menjelaskan cara menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>	✓			
5	Guru memberi motivasi awal sebelum siswa belajar dengan menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>	✓			
6	Guru mengawasi selama siswa menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
7	Guru membimbing selama menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>		✓		
8	Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam menggunakan multimedia <i>Senenge Sinau Aksara Jawa</i>	✓			
Jumlah Skor					

Yogyakarta, 29 Mei 2015.

Pengamat



(Kurnia Fatma S.)

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian



Gambar Siswa sedang Membaca Aksara *Legena* 'ma'



Gambar Siswa sedang Mengoperasikan Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*



Gambar Suasana Kelas ketika Pembelajaran Aksara Jawa sedang Berlangsung



Gambar Siswa mengoperasikan Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa* dalam Komputer Masing-masing



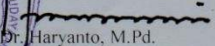


Gambar Suasana Kelas ketika Pembelajaran Aksara Jawa sedang Berlangsung



Gambar Aksara Jawa yang di Tampilkan pada Layar LCD

Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN <small>Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp. (0274) 520094 Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)</small>	
<hr/>		
No. : 3103 /UN34.11/PL/2015	4 Mei 2015	
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal		
Hal : Permohonan izin Penelitian		
 Yth. Walikota Yogyakarta Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos 55165 Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241 Yogyakarta		
 <p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:</p> <p>Nama : Silviana Desi Marantika NIM : 11108244064 Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD Alamat : Perumahan Karangjati Indah I B5/14 Bangunjwo, Kasihan, Bantul</p> <p>Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:</p> <p>Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi Lokasi : SD N Gedongkiwo Yogyakarta Subyek : Siswa Kelas IV SD Obyek : Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Waktu : Mei-Juni 2015 Judul : Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD N Gedongkiwo melalui Penerapan Multimedia "Senenge Sinau Aksara Jawa"</p> <p>Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.</p>		
		<p>Dekan,</p> <div style="text-align: center;"> Dr. Haryanto, M.Pd. NIP 19600902 198702 1 001</div>
 Tembusan Yth: 1. Rektor (sebagai laporan) 2. Wakil Dekan I FIP 3. Ketua Jurusan PPSD FIP 4. Kabag TU 5. Kasubbag Pendidikan FIP 6. Mahasiswa yang bersangkutan Universitas Negeri Yogyakarta		



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682

Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1725

2993/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 3103/UN34.11/PL/2015 Tanggal : 6 Mei 2015

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : SILVIANA DESI MARANTIKA
No. Mhs/ NIM : 11108244064
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Supartinah, M.Hum.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA SISWA KELAS IV SD N GEDONGKIWO MELALUI PENERAPAN MULTIMEDIA "SENENGE SINAU AKSARA JAWA"

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 6 Mei 2015 s/d 6 Agustus 2015
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

SILVIANA DESI MARANTIKA



Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 6-5-2015
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

Drs. HARDONO

NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SD Negeri Gedongkiwo Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
5. Ybs.



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI GEDONGKIWO

Jl. Bantul Gang Tawangsari Yogyakarta Telp. (0274) 411088 Kode Pos 55142

E-Mail: sdgedongkiwo@gmail.com

HOTLINE SMS: 08122780001 HOTLINE E-MAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE: www.sdngedongkiwo.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 / 148

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo :

Nama : Rumgayatri, S.Pd.
NIP : 19671129 198804 2 001
Unit Kerja : SD Negeri Gedongkiwo

Menerangkan bahwa :

Nama : Silviana Desi Marantika
NIM : 11108244064
Prodi/Universitas : PGSD/PPSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY Yogyakarta

Telah melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun

Skripsi:

Judul : MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA
JAWA SISWA KELAS IV A SD N GEDONGKIWO
MELALUI PENERAPAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN "SENENGE SINAU AKSARA JAWA".

Pelaksanaan : 4 Mei 2015 s/d 30 Mei 2015

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 25 Juni 2015
Kepala Sekolah

Rumgayatri, S.Pd.
NIP. 19671129 198804 2 001